ViewSonic®

PJD7822HDL
DLP Projector
Guia do usuário

IMPORTANT: Please read this User Guide to obtain important information on installing and using your product in a safe manner, as well as registering your product for future service. Warranty information contained in this User Guide will describe your limited coverage from ViewSonic Corporation, which is also found on our web site at http://www.viewsonic.com in English, or in specific languages using the Regional selection box in the upper right corner of our website. “Antes de operar su equipo lea cu idadosamente las instrucciones en este manual”

Número do modelo. VS16000

Obrigado por escolher a ViewSonic

Há mais de 25 anos a liderar o Mercado das soluções visuais, a ViewSonic tem como objetivo exceder as expetativas a nível mundial em relação a evolução tecnológica, inovação e simplicidade. Na ViewSonic, acreditamos que os nossos produtos podem ter um impacto positivo no mundo e estamos convencidos que o produto ViewSonic que escolheu irá satisfazer as suas necessidades.

Uma vez mais, obrigado por escolher a ViewSonic!

ViewSonic®

Informação de compatibilidade

Declaração de compatibilidade com as regras da FCC

Este dispositivo está em conformidade com a Parte 15 das Normas da FCC. A operação está sujeita a estas duas condições: (1) este dispositivo não pode ocasionar interferência prejudicial, e (2) este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, inclusive interferências que possam causar uma operação indesejada.
Este equipamento foi testado e é compatível com os limites estipulados para um dispositivo digital de Classe B, segundo o Artigo 15 das Regras da FCC. Estes limites foram concebidos para propocionar uma razoável protecção contra interferências prejudiciais na instalação doméstica. Este equipamento gera, utiliza e pode emitir energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode interferir prejudicialmente com as comunicações via rádio. No entanto, não existe qualquer garantia de que a interferência não ocorra numa instalação particular. Caso este equipamento cause interferências prejudiciais à recepção via rádio ou televisão, o que pode ser determinado desligando e ligando o aparelho, o utilizador deve tentar corrigir a interferência adoptando uma ou mais das seguintes medidas:

- Reorientar ou deslocar a antenna receptora.
- Aumentar a separação entre o equipamento e o dispositivo receptor.
- Ligar o equipamento a uma tomada num circuito diferente daquele ao qual o dispositivo receptor está ligado.
- Consultar o fornecer ou um técnico de rádio/TV qualificado se precisar de ajuda.

Aviso: Você é avisado de que alterações ou modificações não aprovadas explicitamente pela parte responsável podem anular sua permissão de operar o equipamento.

Declaração da indústria Canadiana

CAN ICES-3 (B)/NMB-3(B)

Conformidade com CE para países europeus

O dispositivo é compatível com a Directiva de Compatibilidade Electromagnética 2004/108/CE e com a Directiva de Baixa Voltagem 2006/95/CE.

A informação seguinte concerne somente aos estados membros da União Europeia (UE):

A marca cumpre com a Directriz para a Gestão de Resíduos de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos 2012/19/EC (REEE).
A marca indica o requisito de NÃO depositar o equipamento como resíduo urbano ou baterias descartadas ou acumuladores, devendo utilizar os sistemas de recolha e devolução disponíveis.

Se as baterias, acumuladores ou baterias celulares fornecidas com este equipamento, exibirem símbolos químicos Hg, Cd ou Pb, significa que a bateria tem um teor de metais pesados superior a 0,0005% de Mercúrio, mais de 0,002% de Cádmio ou superior a 0,004% de Chumbo.

Declaração de Conformidade RoHS2

Este produto foi criado e fabricado de acordo com a diretiva européia 2011/65/EU e do conselho sobre restrição de uso de certos tipos de substância perigosas em equipamento elétrico e eletrônico (diretiva RoHS2) bem como com os valores máximos de concentração estabelecidos pelo Comitê de Adaptação Técnica Européia (TAC), conforme mostrado a seguir:

Substância	Concentração Máxima Proposta	Concentração Atual
Chumbo (Pb)	0,1%	< 0,1%
Mercúrio (Hg)	0,1%	< 0,1%
Cádmio (Cd)	0,01%	< 0,01%
Cromo hexavalente (Cr^{6+})	0,1%	< 0,1%
Bifenil polibrominato (PBB)	0,1%	< 0,1%
Éter difenil polibrominato (PBDE)	0,1%	< 0,1%

Certos componentes dos produtos em referência estão isentos sob o anexo III das diretivas RoHS2, conforme as informações abaixo:

Exemplos de componentes isentos são:

1. Mercúrio em lâmpadas fluorescentes de cátodo frio e lâmpadas fluorescentes de eléctrodo externo (CCFL e EEFL) para fins especiais que não excede (por lâmpada):
   (1) Comprimento curto (≦ 500 mm): máximo de 3,5 mg por lâmpada.
   (2) Comprimento médio (> 500 mm e ≦ 1.500 mm): máximo de 5 mg por lâmpada.
   (3) Comprimento longo (> 1.500 mm): máximo de 13 mg por lâmpada.
2. Chumbo em vidro tubos de raios catódicos.
3. Chumbo em vidro de tubos fluorescentes que não excede 0,2% do peso.
4. Chumbo como elemento de liga em alumínio contendo até 0,4% do peso.
5. Liga de cobre com um teor de chumbo até 4% do peso.
6. Chumbo em soldas com alta temperatura de fusão (isto é, ligas à base de chumbo com um teor de chumbo igual ao superior a 85% do peso).
7. Componentes eléctricos e electrónicos que contêm chumbo num vidro ou cerâmica não dieléctrica em condensadores, por exemplo, dispositivos piezoeléctricos ou fixados numa matriz de vidro ou cerâmica.

Instruções de Segurança Importantes

1. Leia estas instruções.
2. Guarde estas instruções.
3. Preste atenção a todos os avisos.
4. Siga todas as instruções.
5. Não utilize este aparelho próximo da água.
6. Limpe com um pano macio, seco.
7. Não bloqueie nenhuma abertura de ventilação. Instale o aparelho de acordo com as instruções do fabricante.
8. Não instale próximo a nenhuma fonte de calor tal como radiadores, registradores de calor, fogões, ou outros dispositivos (incluindo amplificadores) que produzam calor.
9. Não negligencie o propósito de segurança da tomada polarizada ou do tipo terra. Uma tomada polarizada tem dois dentes sendo um mais largo que o outro. A tomada do tipo terra tem dois dentes e um terceiro dente tipo pino. O dente largo e o terceiro pino é provisto para a sua segurança. Se a tomada provista não se encaixa na sua saída da rede eléctrica, consulte um electricista para a substituição da saída de energia obsoleta.
10. Proteja o cabo de energia contra pisadas ou enroscamentos especialmente nas tomadas. Receptáculos convenientes e o ponto onde eles saem do aparelho. Certifique-se de que a saída de energia esteja localizada próximo à unidade de modo que ela seja facilmente acessível.
11. Utilize somente anexos/acessórios especificados pelo fabricante.
12. Utilize somente com o carrinho, suporte, tripé, console, ou mesa especificada pelo fabricante, ou vendido com o aparelho. Quando um carrinho é utilizado, tome cuidado ao mover o conjunto de carrinho/aparelho para evitar danos causados por tropeçamento.

13. Desligue este aparelho quando não for utilizado por longos períodos de tempo.
14. Consulte o pessoal de serviço qualificado para todos os serviços. O serviço é necessário quando o aparelho tiver sido danificado de algum modo, tal como cabo de alimentação ou tomada danificada, líquido derramado ou objetos caídos dentro do aparelho, exposição do aparelho à chuva ou humidade, funcionamento anormal, ou queda do aparelho.

Informação do copyright

Copyright © ViewSonic Corporation, 2014. Todos os direitos reservados.
Macintosh e Power Macintosh são marcas registradas da Apple Inc.
Microsoft, Windows e o logotipo Windows são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
ViewSonic e o logotipo dos três pássaros são marcas registradas da ViewSonic Corporation.
VESA é uma marca registrada da Video Electronics Standards Association. DPMS e DDC são marcas comerciais da VESA.
PS/2, VGA e XGA são marcas comerciais registradas da International Business Machines Corporation.
Isenção de responsabilidades: A ViewSonic Corporation não se responsabiliza por omissões ou erros técnicos ou editoriais aqui contidos ou por danos incidentais ou conseqüentes resultantes do fornecimento deste material, do desempenho ou da utilização deste produto.
Objetivando um contínuo aprimoramento do produto, a ViewSonic Corporation reserva-se o direito de alterar as especificações do produto sem notificação prévia.
As informações deste documento podem mudar sem notificação prévia.
Nenhuma parte deste documento pode ser copiada, reproduzida ou transmitida por qualquer meio ou para qualquer finalidade sem permissão prévia por escrito da ViewSonic Corporation.

Registro do Produto

Para satisfazer possíveis necessidades futuras relativas a produtos e para receber informações adicionais à medida que estiverem disponíveis, registe o seu produto online no website da ViewSonic na secção da sua região.
O CD ViewSonic permite-lhe imprimir o formulário de registo do produto. Depois de preenchido, envie por correio ou fax para a respectiva filial da ViewSonic. Para encontrar o seu formulário de registo, procure no directório ":\CD\Registration".
Ao registar o seu produto estará melhor preparado para futuras necessidade de apoio ao cliente.
Imprima este guia do utilizador e preencha a informação na secção "Para seu arquivo".
O número de série do seu monitor encontra-se na traseira do mesmo. Para informações adicionais, consulte a secção "Apoio ao cliente" deste guia.

Para seus registros

Nome do produto	PJD7822HDL ViewSonic DLP Projector
Número do modelo:	VS16000
Número do documento:	PJD7822HDL_UG_PTG Rev. 1A 08-25-14
Número de série:	_____
Data da compra:	_____

Eliminação do produto no fim da sua vida útil
A lâmpada neste produto contém mercúrio o qual pode ser perigoso tanto para si como para o ambiente. Tenha cuidado e elimine este produto de acordo com as leis locais, estaduais ou federais.
A ViewSonic respeita o ambiente e está empenhada em desenvolver práticas ecológicas. Obrigado por uma computação mais inteligente e mais amiga do ambiente. Visite o web site da ViewSonic para mais informações.
E.U.A. e Canadá: http://www.viewsonic.com/company/green/recycle-program/
Europa: http://www.viewsoniceurope.com/uk/support/recycling-information/
Taiwan: http://recycle.epa.gov.tw/recycle/index2.aspx

Tabela de conteúdos

Instruções importantes de segurança 2

Introdução 4

Funcionalidades do projector 4
Conteúdo da embalagem 5
Vista exterior do projector 6
Controlos e funções 7

Posicionar o projector....12

Escolher um local 12
Dimensões da projecção 13

Ligações.....14

Ligação a um computador ou monitor 15
Ligação a fontes de vídeo 16

Funcionamento 19

Ligar o projector 19
Utilizar os menus 20
Utilizar a função de palavra-passe 21
Alteração do sinal de entrada 23
Ajustar a imagem projectada 24
Aumentar e procurar pormenores 26
Seleccionar o formato de imagem 26
Optimizar a imagem 28
Definir o temporizador de apresentação 33
Ocultar a imagem 34
Bloqueio dos botões de controlo 34
Congelar a imagem 34
Funcionamento em áreas de grande altitude 35
Usar a função CEC 35
Utilizar as funções 3D 36
Usar o projector no modo de espera .. 37
Desligar o projector 37
Funcionamento do menu 38

Manutenção 47

Cuidados com o projector 47
Informações da lâmpada 48

Resolução de avarias.....54

Especificações 55

Especificações do projector 55
Dimensões 57
Montagem no tecto 57
Tabela de tempos 58

Informações de Copyright 61

Anexos 62

Tabela de controlo IR 62
Tabela de comandos RS232 63

Instruções importantes de segurança

O seu projector foi concebido e testado de forma a satisfazer as mais recentes normas relativas à segurança de equipamento informático e tecnológico. Contudo, para garantir uma utilização segura deste produto, é importante que siga as instruções mencionadas neste manual e indicadas no produto.

Instruções de segurança

1. **Leia este manual antes de utilizar o projector.** Guarde-o para consultas posteriores.
2. **Não olhe directamente para a lente do projector durante o funcionamento.** O intenso feixe de luz pode ferir-lhe os olhos.
3. **A manutenção só deve ser efectuada por técnicos qualificados.**
4. **Abra sempre o obturador da lente ou retire a respectiva tampa quando a lâmpada do projector estiver acesa.**
5. Em alguns países, a tensão da corrente NÃO é estável. Este projector foi concebido para funcionar com segurança com uma tensão de rede entre 100 e 240 volts CA, mas pode falhar caso se registem quebras ou picos de corrente de ±10 volts. **Em áreas onde a tensão de rede possa sofrer flutuações ou cortes, recomenda-se que ligue o projector a um estabilizador de corrente, um protector contra picos de tensão ou uma fonte de alimentação ininterrupta (UPS).**
6. Não bloqueie a lente de projecção com quaisquer objectos quando o projector estiver a funcionar, uma vez que isto poderia aquecer ou deformar os objectos, ou mesmo provocar um incêndio. Para desligar temporariamente a lâmpada, prima BLANK no projector ou no telecomando.
7. A lâmpada atinge temperaturas extremamente elevadas durante o funcionamento. Antes de retirar o conjunto da lâmpada para substituição, deixe o projector arrefecer durante cerca de 45 minutos.
8. Não utilize lâmpadas que já tenham excedido o prazo de validade. Embora seja raro, as lâmpadas podem partir caso sejam utilizadas excessivamente para além do prazo de validade.
9. Apenas substitua o conjunto da lâmpada ou quaisquer componentes electrónicos depois de desligar o projector.
10. Não coloque este produto num carro, bancada ou mesa que sejam instáveis. O produto pode cair e sofrer danos graves.
11. Não tente desmontar o projector. Existem altas voltagens perigosas no interior que podem provocar a morte, caso entre em contacto com peças sob tensão. A única peça que pode ser substituída é a lâmpada, que possui a sua própria tampa amovível.

    Nunca deve desmontar ou remover qualquer uma das outras tampas. A manutenção deve ser apenas efectuada por técnicos devidamente qualificados.
12. Não coloque o projector em nenhum dos seguintes ambientes.
    - Espaços fechados ou com fraca ventilação. Deixe uma distância mínima de 50 cm até às paredes, de forma a deixar o ar circular livremente em redor do projector.
    - Locais em que as temperaturas possam atingir níveis excessivamente elevados, tais como o interior de uma viatura com as janelas completamente fechadas.
    - Locais em que humidade excessiva, poeiras ou fumo de cigarro possam contaminar os componentes ópticos, reduzindo a vida útil do projector e escurecendo a imagem.
    - Locais junto de alarmes de incêndios
    - Locais com uma temperatura ambiente superior a 40°C / 104°F
    - Locais em que a altitude é superior a 3000 m (10000 pés).

13. Não bloqueie os orifícios de ventilação. Se os orifícios de ventilação forem seriamente obstruídos, o sobreaquecimento no interior do projector pode provocar um incêndio.
    - Não coloque este projector sobre um cobertor, roupa de cama ou qualquer outra superfície macia.
    - Não tape o projector com um pano ou qualquer outro material.
    - Não coloque substâncias inflamáveis junto do projector.
14. Coloque sempre o projector numa superfície nivelada e horizontal durante o funcionamento.
    - Não utilizar caso a inclinação for de um ângulo superior a 10 graus, da esquerda para a direita, ou superior a 15 graus da frente para trás. Utilizar um projector que não esteja completamente horizontal poderá provocar o mau funcionamento ou danificar a lâmpada.
15. Não coloque o projector na vertical. Caso contrário, poderá provocar a queda do projector, causando ferimentos ou danos no projector.
16. Não utilize o projector como degrau, nem coloque objectos pesados sobre o mesmo. Além dos prováveis danos físicos no projector, este comportamento poderá provocar acidentes e eventuais lesões.
17. Não coloque líquidos junto ou sobre o projector. O derramamento de líquidos para o interior do projector pode provocar avarias. Se o projector ficar molhado, desligue-o da tomada de alimentação e contacte o seu centro de reparação local para pedir assistência técnica.
18. Este produto tem capacidade para projectar imagens invertidas, para instalação de montagem no tecto.

    ⚠ **Utilize apenas kits de montagem no tecto adequados, para efectuar a montagem do projector e certifique-se que fica instalado com segurança.**

19. Quando o projector estiver a funcionar, poderá sentir algum ar aquecido e odor da grelha de ventilação. Trata-se de um fenómeno natural e não de um defeito do produto.
20. Não use a barra de Segurança para transporte ou instalação. Deve ser usada com um cabo anti-roubo disponível no mercado.

Instruções de segurança para montagem no tecto do Projector

É nossa intenção que tenha uma agradável experiência na utilização do seu projector, por isso temos de chamar a sua atenção para esta questão de segurança, para evitar danos ou ferimentos.

Se pretende instalar o seu projector no tecto, recomendamos vivamente que utilize um kit de montagem de projector no tecto apropriado, e se certifique da sua instalação segura e em segurança.

Se usar um kit de montagem de projector no tecto inadequado, corre o risco de o projector poder cair do tecto devido a uma fixação indevida ao usar parafusos de dimensão ou formato errados.

Pode adquirir um kit de montagem de projector no tecto no local onde adquiriu o seu projector. Recomendamos que adquira também, em separado, um cabo de segurança compatível com Kensington e o prenda de forma segura à ranhura Kensington do projector, e à base do suporte de montagem no tecto. Isto servirá o papel secundário de segurar o projector caso a ligação ao suporte de montagem se solte.

Introdução

Funcionalidades do projector

O projector inclui projecção por motor óptico de alta performance e um design amigável para maior fiabilidade e facilidade de utilização.

O projector oferece as seguintes funcionalidades.

- Função PC Dinâmico e Filme Dinâmico para ajustar o consumo de energia da lâmpada consoante a luminosidade da imagem projectada.
- Função DynamicEco Timer para reduzir o consumo de energia da lâmpada até 30% quando não é detectado qualquer sinal de entrada durante um certo período de tempo.
- Temporizador de apresentação para melhor controlo de tempo durante apresentações
- Suporta ecrãs 3D
- Gestão de cores para ajustes de cor ao seu gosto
- Menos de 0,5 W de consumo de energia quando o modo poupança de energia está ligado.
- Correcção da cor do ecrã, permitindo a projecção em superfícies de várias cores predefinidas
- Procura automática rápida a acelerar o processo de detecção de sinal
- Modos de Cor e Referência, fornecendo opções para diferentes finalidades de projecção
- Função Desligar rapidamente seleccionável.
- Regulação automática de um botão para visualização da melhor qualidade de imagem
- Correcção de distorção digital para corrigir imagens distorcidas
- Controlo da cor para visualização de dados/vídeo
- Capacidade para reproduzir 1,07 milhares de milhões de cores
- Menus de ecrã (OSD) multilingues
- Modos comutáveis normal e económico, para reduzir o consumo de energia
- Compatibilidade com HDTV (YPbPr)
- A função HDMI CEC (Consumer Electronics Control) permite operações energia LIGADA/DESLIGADA entre o projector e um dispositivo compatível com CEC ligado à entrada HDMI do projector

☞ • **A luminosidade aparente da imagem projectada varia consoante as condições de luz ambiente, as definições de contraste/luminosidade da fonte de entrada seleccionada, e é directamente proporcional à distância de projecção.**

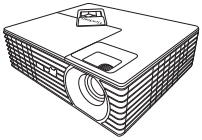
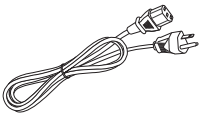
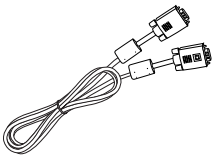
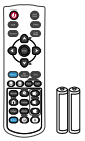
• **A luminosidade da lâmpada diminui ao longo do tempo e poderá variar consoante as especificações dos fabricantes da lâmpada. Este comportamento é normal e esperado.**

Conteúdo da embalagem

Abra cuidadosamente a embalagem e verifique se tem todos os itens mostrados abaixo. Se faltar algum dos itens, entre em contacto com o local onde adquiriu o equipamento.

Acessórios padrão

Os acessórios fornecidos serão adequados para a sua região e poderão ser diferentes dos ilustrados.

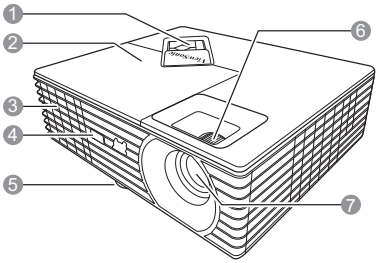
		
Projector	Cabo de alimentação	Cabo VGA
		
DVD com manual do utilizador multilingue	Guia de Iniciação Rápida	Telecomando e Pilhas

Acessórios opcionais

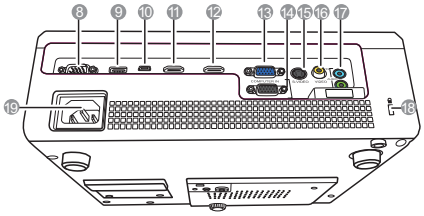
1. Lâmpada suplente
2. Bolsa de transporte
3. Adaptador VGA-Componentes

Vista exterior do projector

Parte frontal/superior



Parte traseira/inferior



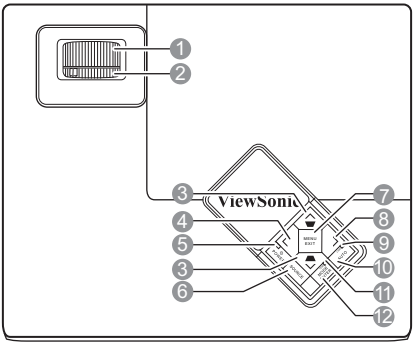
1. Painel de controlo externo (Consulte "Projector" na página 7 para obter mais informações.)
2. Tampa da lâmpada
3. Ventilação (saída de ar quente)
4. Sensor frontal IR do telecomando
5. Pé de ajuste
6. Aneis de focagem e zoom
7. Lente de projecção
8. Porta de controlo RS-232
9. Porta USB de tipo A (para alimentação de 5 V)
10. Porta USB de tipo B
11. Porta HDMI 1
12. Porta HDMI 2
13. Tomada de entrada de sinal RGB (PC)/Component Video (YPbPr/ YCbCr)
14. Tomada de saída de sinal RGB
15. Tomada de entrada S-Video
16. Tomada de entrada de vídeo
17. Tomada de entrada do sinal áudio Tomada de saída de sinal áudio
18. Ranhura para bloqueio anti-roubo Kensington
19. Entrada do cabo de alimentação de CA

Aviso

- **ESTE APARELHO DEVE ESTAR LIGADO À TERRA.**
- **Quando instalar a unidade, incorpore na cablagem um dispositivo de fácil acesso para desligar, ou ligue a ficha a uma tomada de fácil acesso perto da unidade. Caso ocorra um erro no funcionamento da unidade, use o dispositivo para desligar a fonte de alimentação, ou desligue a ficha da tomada.**

Controlos e funções

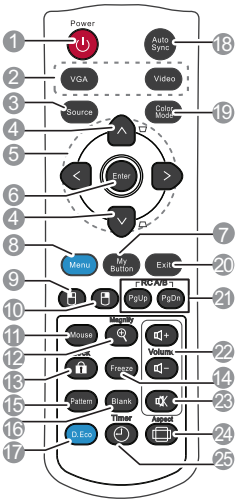
Projector



1. **Anel de focagem**
   Ajusta a focagem da imagem projectada.
2. **Anel de zoom**
   Ajusta o tamanho da imagem.
3. **Distorção/Botões de Setas**
   (/ Para cima, / Para baixo)
   Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção.
4. **Esquerda/Blank**
   Oculta a imagem do ecrã.
5. **POWER (Luz indicadora POWER)**
   Acende-se ou fica intermitente quando o projector está em funcionamento.

   POWER
   Alterna o projector entre ligado e o modo de espera.
6. **SOURCE**
   Apresenta a barra de selecção da origem.
7. **MENU/EXIT**
   Liga o menu de ecrã. Regressa ao menu de ecrã anterior, sai e guarda as definições do menu.
8. **Direita**
   Activa o bloqueio das teclas do painel
   Quando o menu de ecrã está activo, os botões 3, #4 e #8 são usados como setas de direcção, para seleccionar os itens do menu pretendidos e para fazer ajustes.
9. **LAMP (Luz indicadora LAMP)**
   Indica o estado da lâmpada. Acende-se ou fica intermitente quando a lâmpada tiver algum problema.
10. **AUTO**
    Determina automaticamente as melhores temporizações para a imagem apresentada.
11. **TEMP (Luz indicadora temperatura)**
    Acende-se a vermelho se a temperatura do projector estiver demasiado alta.
12. **MODE/ENTER**
    Seleciona um modo de configuração de imagem disponível.
    Confirma a selecção do item de menu de ecrã.

Telecomando



Para usar as teclas remotas de controlo do rato (Page Up, Page Down, , e), consulte "Utilizar o controlo remoto do rato" na página 10 para detalhes.

1. **POWER**
   Alterna o projector entre ligado e o modo de espera.
2. **Teclas de selecção de fonte (VGA/Video)**
   Selecciona uma fonte de entrada para exibição.
   VGA
   Selecciona uma fonte **D-Sub / Comp** para exibição.
   Video
   Selecciona uma fonte **Video** (**HDMI-1/HDMI-2/Video/S-Video**) para exibição.
3. **Source**
   Apresenta a barra de selecção da origem.
4. **Teclas de distorção (/)**
   Corrige manualmente as imagens distorcidas resultantes dos ângulos de projecção.
5. **/ / / **
   Seleccione os itens desejados do menu e faz ajustes.
6. **Enter**
   Confirma a selecção do item de menu de ecrã.
7. **My Button**
   Permite ao utilizador definir uma tecla de atalho no telecomando, e o item de função seleccionado no menu OSD.
8. **Menu**
   Liga o menu de ecrã.
9.
   Realiza a mesma função que o botão esquerdo do rato quando o modo de rato é activado.
10.
    Realiza a mesma função que o botão direito do rato quando o modo de rato é activado.
11. **Mouse**
    Alterna entre os modos normal e de rato.
    Page Up, **Page Down**, , : activo depois de premir **Mouse**. Aparece um ícone no ecrã para indicar a activação do modo de rato.

12. **Magnify**
    Mostra a barra de zoom que amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada.
13. **Lock**
    Activa ou desactiva o bloqueio das teclas do painel.
14. **Freeze**
    Congela a imagem projectada.
15. **Pattern**
    Mostra o padrão de teste integrado.
16. **Blank**
    Oculta a imagem do ecrã.
17. **DynamicEco™**
    Diminui o consumo de energia da lâmpada até 30%.

    Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos. Se o projector for activado do modo de suspensão utilizando a funcionalidade Rein. Intel., esta função pode ser executada imediatamente.

18. **Auto Sync**
    Determina automaticamente as melhores temporizações para a imagem apresentada.
19. **Color Mode**
    Seleciona um modo de configuração de imagem disponível.
20. **Exit**
    Regressa ao menu de ecrã anterior, sai e guarda as definições do menu.
21. **PgUp (Page Up)/PgDn (Page Down)**
    Funciona com o software no ecrã (num PC ligado) que responde a comandos de subir e descer página (como o Microsoft PowerPoint) quando o modo de rato está activado.
22. **Volume teclas (+, -)**
    Aumenta ou reduz o volume.
23.
    Alterna o áudio do projector entre ligado e desligado.
24. **Aspect**
    Selecciona o formato de exibição da imagem.
25. **Timer**
    Apresenta o menu de definições do temporizador da apresentação.

Código do telecomando

O projector pode ser conferido a dois códigos de telecomando diferentes, A ou B. Quando vários projectores adjacentes estiverem a funcionar ao mesmo tempo, os códigos de telecomando podem evitar interferência de outros telecomandos. Defina o código de telecomando para o projector antes de mudar para esse telecomando.

Para mudar o código do projector, seleccione **A** ou **B** no menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Cód. Telecomando**.

Para mudar o código para o telecomando, prima os botões **PgUp** e **PgDn** no telecomando ao mesmo tempo durante 5 ou mais segundos. O código inicial é o A.

Caso diferentes códigos estejam definidos no projector e telecomando, não haverá resposta do telecomando. Quando tal acontecer, mude novamente o código para o telecomando.

Utilizar o controlo remoto do rato

A possibilidade de trabalhar com o seu computador com o telecomando confere-lhe mais flexibilidade quando faz apresentações.

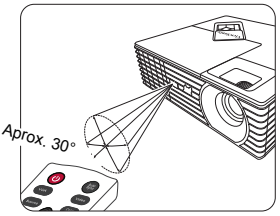
1. Ligue o projector ao seu PC ou portátil com um cabo USB antes de usar o telecomando em vez do rato do seu computador. Consulte "Ligação a um computador" na página 15 para obter mais informações.
2. Configure o sinal de entrada para **D-Sub / Comp**.
3. Prima **Mouse** no telecomando para mudar do modo normal para o modo de rato. Aparece um ícone no ecrã para indicar a activação do modo de rato.
4. Efectua os controlos de rato desejados no seu controlo remoto.

   - Para deslocar o cursor no ecrã, prima ＜/＾/＼/＞.
   - Para um clique com o botão esquerdo.
   - Para um clique com o botão direito.
   - Para funcionar com o software no ecrã (num PC ligado) que responde a comandos de subir e descer página (como o Microsoft PowerPoint), prima **PgUp**/**PgDn**.
   - Para regressar ao modo normal, prima novamente **Mouse** ou outras teclas excepto para as teclas multi-função relacionadas com o rato.

Alcance do telecomando

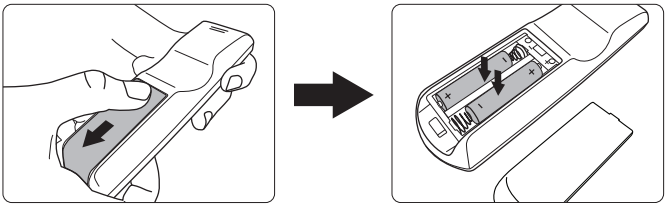
O telecomando de infravermelhos (IR) está localizado no painel frontal do projector. Para funcionar correctamente, o telecomando deve ser utilizado a um ângulo máximo de 30 graus, perpendicular ao sensor IR do projector. A distância entre o telecomando e o sensor não deve ser superior a 8 metros (~ 26 pés).

Certifique-se que não existem obstáculos entre o telecomando e o sensor IR do projector, que possam obstruir o feixe de infravermelhos.



Substituição das pilhas do telecomando

1. Para abrir a tampa das pilhas, vire o telecomando ao contrário, empurre a saliência na tampa e desloque-a na direcção da seta, tal como ilustrado. A tampa sairá.
2. Retire quaisquer pilhas existentes (se necessário) e coloque duas pilhas AAA, respeitando as respectivas polaridades, tal como indicado na base do compartimento das pilhas. A extremidade positiva (+) corresponde ao lado positivo e a negativa (-) corresponde ao lado negativo.
3. Volte a colocar a tampa, alinhando-a com a base e voltando a deslizá-la para a respectiva posição. Pare quando esta engatar.



⚠
- **Evite deixar o telecomando e as pilhas num ambiente demasiado quente ou húmido, como a cozinha, casa de banho, sauna, varanda ou dentro de um carro fechado.**
- **Substitua-a apenas pelo mesmo tipo, ou equivalente, recomendado pelo fabricante.**
- **Destrua as pilhas usadas de acordo com as instruções do respectivo fabricante e com a legislação ambiental da sua zona.**
- **Nunca atire as pilhas para o fogo. Pode haver o risco de explosão.**
- **Se as pilhas já não tiverem carga ou se não for usar o telecomando durante um período prolongado, deve retirar as pilhas para evitar que o ácido escape para o respectivo compartimento.**

Posicionar o projector

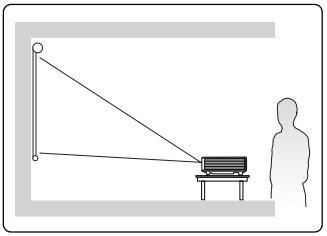
Escolher um local

A disposição da sala ou as preferências pessoais irão ditar a posição de instalação a adoptar. Tome em consideração o tamanho e a posição do ecrã, a localização da tomada eléctrica adequada, assim como a localização e a distância entre o projector e o resto do seu equipamento.

O projector foi concebido para ser instalado numa das quatro seguintes posições de instalação:

1. Proj front

Seleccione esta posição com o projector colocado perto do chão e de frente para o ecrã. Esta é a maneira mais comum de posicionar o projector, para uma configuração rápida e maior facilidade de transporte.

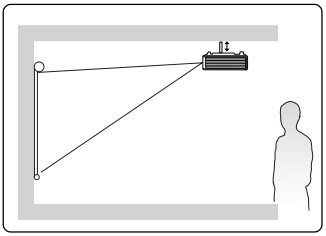


2. Proj tecto

Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e de frente para o ecrã.

Adquira o kit de montagem no tecto para projectores no seu revendedor e instale o projector no tecto.

Depois de ligar o projector, defina **Proj tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Posição do projector**.

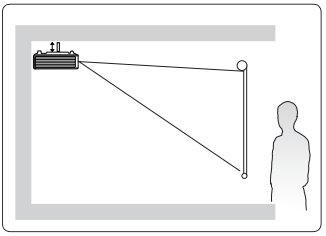


3. Retroproj. tecto

Seleccione esta posição com o projector suspenso no tecto em posição invertida e por detrás do ecrã.

Note que para esta instalação são necessários um ecrã especial para retroprojecção e um kit de montagem no tecto para projectores.

Depois de ligar o projector, defina **Retroproj. tecto** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Posição do projector**.

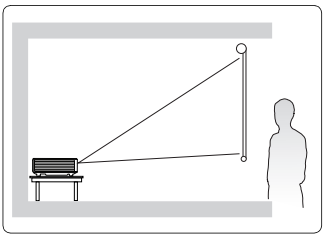


4. Retroprojecção

Seleccione esta posição com o projector colocado perto do chão e por detrás do ecrã.

Note que é necessário um ecrã especial para retroprojecção.

Depois de ligar o projector, defina **Retroprojecção** no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Posição do projector**.

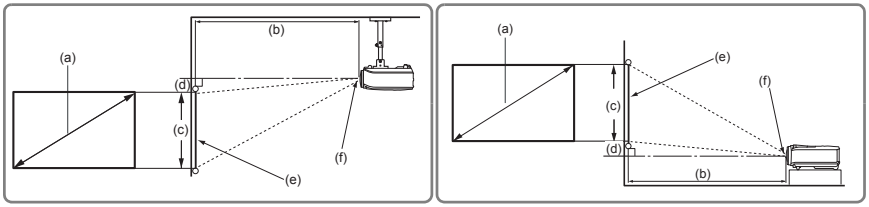


Dimensões da projecção

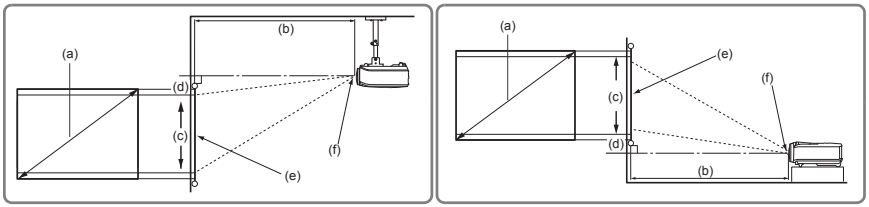
Consulte "Dimensões" na página 57 para o centro das dimensões da lente deste projector antes de calcular a posição adequada.

A palvra "ecrã" abaixo referida refere-se ao ecrã de projecção que normalmente consiste numa superfície e estrutura de suporte

- Imagem com o formato 16:9 num ecrã 16:9



- Imagem com o formato 16:9 num ecrã 4:3



(e): Ecrã (f): Centro da lente

(a) Tamanho do Ecrã [polegada (m)]	Imagem com o formato 16:9 num ecrã 16:9				Imagem com o formato 16:9 num ecrã 4:3			
	(b) Distância de projecção [m (polegada)]		(c) Altura da imagem [cm (polegada)]	(d) Desvio vertical [cm (polegada)]	(b) Distância de projecção [m (polegada)]		(c) Altura da imagem [cm (polegada)]	(d) Desvio vertical [cm (polegada)]
	mín.	máx.			mín.	máx.		
30 (0,8)	0,77 (30)	1,00 (39)	37,4 (15)	2 (0,7)	0,70 (28)	0,91 (36)	34,3 (14)	5,7 (2,3)
40 (1,0)	1,02 (40)	1,33 (52)	49,8 (20)	2 (1,0)	0,94 (37)	1,22 (48)	45,7 (18)	7,6 (3,0)
50 (1,3)	1,28 (50)	1,66 (65)	62,3 (25)	3 (1,2)	1,17 (46)	1,52 (60)	57,2 (23)	9,5 (3,8)
60 (1,5)	1,53 (60)	1,99 (78)	74,7 (29)	4 (1,5)	1,41 (55)	1,83 (72)	68,6 (27)	11,4 (4,5)
70 (1,8)	1,79 (70)	2,32 (92)	87,2 (34)	4 (1,7)	1,64 (65)	2,13 (84)	80,0 (32)	13,3 (5,3)
80 (2,0)	2,04 (80)	2,66 (105)	99,6 (39)	5 (2,0)	1,88 (74)	2,44 (96)	91,4 (36)	15,2 (6,0)
90 (2,3)	2,30 (91)	2,99 (118)	112,1 (44)	6 (2,2)	2,11 (83)	2,74 (108)	102,9 (41)	17,1 (6,8)
100 (2,5)	2,55 (101)	3,32 (131)	124,5 (49)	6 (2,5)	2,34 (92)	3,05 (120)	114,3 (45)	19,1 (7,5)
120 (3,0)	3,07 (121)	3,98 (157)	149,4 (59)	7 (2,9)	2,81 (111)	3,66 (144)	137,2 (54)	22,9 (9,0)
150 (3,8)	3,83 (151)	4,98 (196)	186,8 (74)	9 (3,7)	3,52 (138)	4,57 (180)	171,5 (68)	28,6 (11,3)
200 (5,1)	5,11 (201)	6,64 (261)	249,1 (98)	12 (4,9)	4,69 (185)	6,10 (240)	228,6 (90)	38,1 (15,0)
250 (6,4)	6,39 (251)	8,30 (327)	311,3 (123)	16 (6,1)	5,86 (231)	7,62 (300)	285,8 (113)	47,6 (18,8)
300 (7,6)	7,66 (302)	9,96 (392)	373,6 (147)	19 (7,4)	7,03 (277)	9,14 (360)	342,9 (135)	57,2 (22,5)

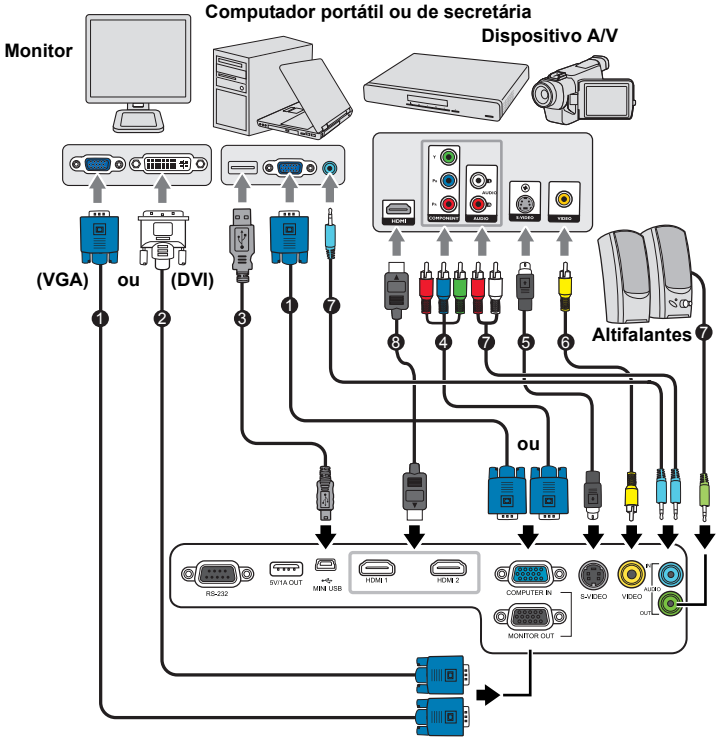
Existe uma tolerância de 3% entre estes números, devido às variações dos componentes ópticos. Recomenda-se que, no caso de pretender instalar permanentemente o projector, teste previamente o tamanho e distância de projecção utilizando o projector no local onde vai ser instalado, para permitir ter em conta as características ópticas do projector. Isto ajudará a determinar a posição exacta de montagem, para que seja a mais adequada para o local de instalação.

Ligações

Ao ligar uma fonte de sinal ao projector, certifique-se de que:

1. Desliga todo o equipamento antes de proceder a qualquer ligação.
2. Utiliza os cabos de sinal correctos para cada fonte.
3. Os cabos estão inseridos com firmeza.

- **Nas ligações apresentadas abaixo, alguns cabos podem não estar incluídos com o projector (consulte "Conteúdo da embalagem" na página 5). Os cabos encontram-se disponíveis em lojas de electrónica.**
- **As ilustrações de ligação abaixo servem apenas de exemplo. As tomadas posteriores de ligação existentes no projector variam consoante o modelo do projector.**
- **Para métodos detalhados de ligação, consulte as páginas 15-18.**



1.	Cabo VGA	5.	Cabo S-Video
2.	Cabo VGA para DVI-A	6.	Cabo de vídeo
3.	Cabo USB	7.	Cabo de áudio
4.	Cabo adaptador para ligação Component Video a VGA (D-Sub)	8.	Cabo HDMI

Ligação a um computador ou monitor

Ligação a um computador

O projector possui duas tomadas de entrada VGA que lhe permitem ligar a computadores compatíveis com IBM® e Macintosh®. Se estiver ligado a um computador Macintosh antigo, pode ser necessário um adaptador para Mac.

Para ligar o projector a um computador portátil ou de secretária:

1. Utilize o cabo VGA fornecido e ligue uma extremidade à tomada de saída D-Sub do computador.
2. Ligue a outra extremidade do cabo VGA à tomada de entrada de sinal **COMPUTER IN** no projector.
3. Se desejar usar a função remota de paging, pegue num cabo USB e ligue a extremidade maior à porta USB do computador, e a mais pequena à tomada **MINI USB** no projector. Consulte "Utilizar o controlo remoto do rato" na página 10 para obter mais informações.

☞ **Muitos portáteis não activam as portas de vídeo externas quando são ligados a um projector. Normalmente, para activar e desactivar o monitor externo, pode-se usar uma combinação de teclas, como FN + F3, ou a tecla CRT/LCD. Localize, no portátil, uma tecla de função designada CRT/LCD ou uma tecla de função com o símbolo de um monitor. Prima FN e a tecla de função em simultâneo. Consulte a documentação do seu portátil para saber qual é a combinação de teclas.**

Ligação a um monitor

Se pretender acompanhar de perto a sua apresentação num monitor, bem como no ecrã, pode ligar a saída do sinal **MONITOR OUT** no projector a um monitor externo com um cabo VGA; consulte as instruções seguintes:

Para ligar o projector a um monitor:

1. Ligue o projector a um computador, conforme descrito em "Ligação a um computador" na página 15.
2. Utilize um cabo VGA adequado (é apenas fornecido um cabo) e ligue uma extremidade do cabo à tomada de entrada D-Sub do monitor de vídeo.

   Ou se o seu monitor estiver equipado com uma tomada de entrada DVI, pegue num cabo VGA para DVI-D e ligue a extremidade DVI do cabo à tomada de entrada DVI do monitor de vídeo.
3. Ligue a outra extremidade do cabo à tomada **MONITOR OUT** do projector.

☞
- **A saída MONITOR OUT apenas funciona quando a ligação COMPUTER IN é feita para o projector.**
- **Para usar este método de ligação quando o projector está no modo de espera, ligue a função Saída VGA activa no menu DEFIN. SISTEMA: Básica > Definições em espera.**

Ligação a fontes de vídeo

Pode ligar o projector a diversas fontes de vídeo, desde que estas tenham uma das seguintes tomadas de saída:

- HDMI
- Component Video
- S-Video
- Video (Composite)

Basta ligar o projector a uma fonte de vídeo que utilize um dos métodos de ligação referidos acima. No entanto, cada método proporciona um nível diferente de qualidade de vídeo. O método que escolher irá provavelmente depender da disponibilidade de terminais correspondentes, tanto no projector como na fonte de vídeo, conforme descrito abaixo:

Melhor qualidade de vídeo

O melhor método de ligação vídeo disponível é HDMI. Se o dispositivo-fonte estiver equipado com uma tomada HDMI, pode desfrutar de qualidade vídeo digital sem compressão.

Consulte "Ligação um dispositivo HDMI" na página 17 para saber como ligar o projector a um dispositivo-fonte HDMI e outras informações.

Caso não esteja disponível uma fonte **HDMI**, o melhor sinal vídeo que se segue é Component video (não confundir com vídeo composto). O sintonizador de TV digital e os leitores de DVD dispõem de uma saída Component Video de origem. Por este motivo, se estiver disponível nos seus dispositivos, deve ser este o método de ligação em vez de video (Composto).

Consulte "Ligação a um dispositivo com fonte Vídeo Componente" na página 17 para saber como ligar o projector a um dispositivo ao componente de vídeo.

Boa qualidade de vídeo

O método S-Video proporciona uma imagem analógica de melhor qualidade do que o Composite Video padrão. Se a sua fonte de vídeo tiver terminais de saída Composite Video e S-Video, deve utilizar a opção S-Video.

Consulte "Ligação a uma fonte S-Video" na página 18 quanto à forma de ligar o projector a um dispositivo S-Video.

Qualidade de vídeo normal

Composite Video é um sinal de vídeo analógico e resulta numa qualidade perfeitamente aceitável, mas não óptima, do seu projector, sendo dos métodos aqui descritos o que dispõe de qualidade de vídeo mais fraca.

Consulte "Ligação a uma fonte de vídeo composto" na página 18 para saber como ligar o projector a um dispositivo de video composto.

Ligar áudio

O projector integra um altifalante mono concebido para providenciar funcionalidades áudio básicas para acompanhar apresentações de dados apenas para fins de negócios. Não está concebido nem se predende que seja usado para reprodução áudio em estéreo, como será de esperar de um home theater ou home cinema. Toda a entrada de áudio estéreo (se disponível), será misturada numa saída áudio mono comum, através do altifalante do projector.

Se o desejar, pode usar o altifalante do projector (mono misto) nas suas apresentações, e também ligar altifalantes em separado à tomada Saída Áudio do projector. A saída áudio apresenta-se na forma de um sinal mono misto, controlado pelas definições de Volume e Sem som do projector.

Se possuir um sistema de som em separado, provavelmente irá querer ligar a saída áudio do seu dispositivo Vídeo de origem a esse sistema de som, em vez de ao áudio mono do projector.

Ligação um dispositivo HDMI

Deve usar um cabo HDMI ao fazer a ligação entre o projector e dispositivos HDMI.

Para ligar o projector a um dispositivo HDMI:

1. Pegue num cabo HDMI e ligue uma ponta à porta de saída HDMI do dispositivo vídeo.
2. Ligue a outra extremidade do cabo à porta de entrada **HDMI 1** ou **HDMI 2** do projector.

- **Se porventura ligar o projector a um leitor DVD através da entrada HDMI do projector e a imagem apresente cores erradas, altere a gama de cores para YUV. Consulte "Alterar as definições da entrada HDMI" na página 24 para obter mais informações.**
- **O projector é apenas capaz de reproduzir áudio mono misto, mesmo que seja ligada uma fonte de áudio estéreo. Consulte "Ligar áudio" na página 16 para mais informações.**

Ligação a um dispositivo com fonte Vídeo Componente

Examine a sua fonte de vídeo para verificar se dispõe de um conjunto de tomadas de saída Component Video não utilizadas:

- Em caso afirmativo, continue com este procedimento.
- Caso contrário, é necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

Para ligar o projector a uma fonte de sinal Component Video:

1. Com o cabo adaptador Componente VGA (D-Sub) ligue a extremidade com 3 conectores do tipo RCA às tomadas de saída Vídeo Componente da fonte de vídeo. Ligue as fichas às tomadas com a cor correspondente: verde com verde, azul com azul e vermelho com vermelho.
2. Ligue a outra extremidade do cabo adaptador Componente VGA (D-Sub) (com um conector do tipo D-Sub) à tomada **COMPUTER IN** no projector.

- **O projector é apenas capaz de reproduzir áudio mono misto, mesmo que seja ligada uma fonte de áudio estéreo. Consulte "Ligar áudio" na página 16 para mais informações.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Video está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**
- **Adaptador VGA-Componentes (ViewSonic N/P: CB-00008906)**

Ligação a uma fonte S-Video

Examine a sua fonte de vídeo para verificar se dispõe de um conjunto de tomadas de saída S-Video não utilizadas:

- Em caso afirmativo, continue com este procedimento.
- Caso contrário, é necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

Para ligar o projector a uma fonte S-Video:

1. Utilize um cabo S-Video e ligue uma extremidade à saída S-Video da fonte de vídeo.
2. Ligue a outra extremidade do cabo S-Video à tomada **S-VIDEO** do projector.

- **O projector é apenas capaz de reproduzir áudio mono misto, mesmo que seja ligada uma fonte de áudio estéreo. Consulte "Ligar áudio" na página 16 para mais informações.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Video está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**
- **Se já tiver efectuado uma ligação Component Video entre o projector e esta fonte S-Video com as ligações Component Video, não é necessário fazer a ligação a este dispositivo com uma ligação S-Video, uma vez que é uma ligação desnecessária com uma qualidade de imagem mais fraca. Consulte "Ligação a fontes de vídeo" na página 16 para mais informações.**

Ligação a uma fonte de vídeo composto

Examine a sua fonte de vídeo para verificar se dispõe de um conjunto de tomadas de saída Composite Video não utilizadas:

- Em caso afirmativo, continue com este procedimento.
- Caso contrário, é necessário definir novamente o método mais adequado para ligar o dispositivo.

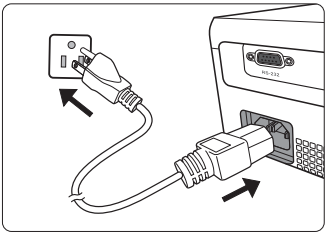
Para ligar o projector a uma fonte de sinal vídeo composto:

1. Utilize um cabo de vídeo e ligue uma extremidade à saída de vídeo composto da fonte de vídeo.
2. Ligue a outra extremidade do cabo Vídeo à tomada **VIDEO** do projector.

- **O projector é apenas capaz de reproduzir áudio mono misto, mesmo que seja ligada uma fonte de áudio estéreo. Consulte "Ligar áudio" na página 16 para mais informações.**
- **Se a imagem de vídeo seleccionada não for apresentada depois de o projector ser ligado e de a fonte de vídeo correcta ter sido seleccionada, verifique se a fonte de Video está ligada e a funcionar correctamente. Verifique, também, se os cabos de sinal estão correctamente ligados.**
- **Só precisa de recorrer a uma ligação Composite Video neste dispositivo se as entradas Component Video e S-Video não estiverem disponíveis. Consulte "Ligação a fontes de vídeo" na página 16 para obter mais informações.**

Ligar o projector

1. Ligue o cabo de alimentação ao projector e a uma tomada de parede. Ligue o interruptor da tomada de parede (se houver um).
2. Prima ⏻ **POWER** no projector ou no telecomando para ligar o projector. A **POWER (Luz indicadora POWER)** permanece azul quando o projector estiver ligado.
   (Se necessário) Rode o anel de focagem para ajustar a clareza da imagem.



☞
- **Se o projector ainda estiver quente devido à actividade anterior, a ventoinha de arrefecimento trabalhar durante aproximadamente 60 segundos antes de a lâmpada ser ligada.**
- **Para prolongar a vida útil da bateria, quando ligar o projector, aguarde pelo menos 5 minutos antes de o desligar.**

3. Se o projector for activado pela primeira vez, seleccione o seu idioma OSD e siga as instruções no ecrã.
4. Ligue todos os equipamentos ligados.
5. O projector começará a pesquisar sinais de entrada. O sinal de entrada actual a ser detectado surge no canto superior esquerdo do ecrã. Se o projector não detectar um sinal válido, a mensagem '**Sem sinal**' será apresentada até que seja encontrado um sinal de entrada.
   Pode também premir **SOURCE** no projector ou no telecomando, para seleccionar o sinal de entrada pretendido. Consulte "Alteração do sinal de entrada" na página 23 para obter mais informações.

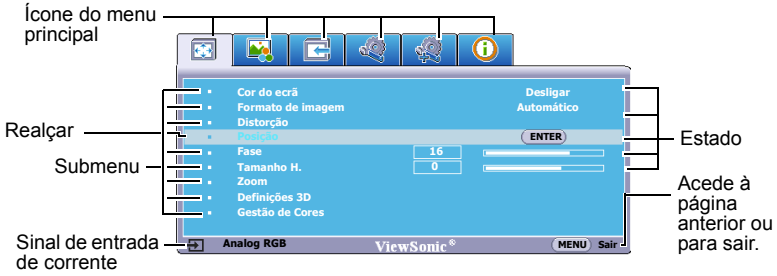
☞ **Se a frequência / resolução do sinal de entrada exceder a gama de funcionamento do projector, aparecerá a mensagem gFora do alcance' num ecrã sem imagem. Mude para um sinal de entrada que seja compatível com a resolução do projector ou defina o sinal de entrada para uma definição inferior. Consulte "Tabela de tempos" na página 58 para obter mais informações.**

Utilizar os menus

O projector está equipado com menus de ecrã para a realização de diversos ajustes e definições.

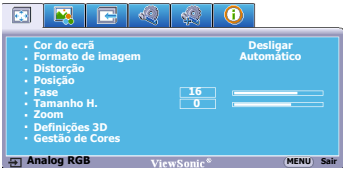
As imagens de ecrã OSD abaixo são apenas para referência, e podem ser diferentes do design efectivo.

A seguir está uma descrição geral do menu de ecrã.

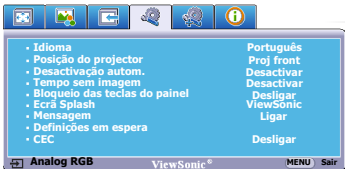


Para utilizar os menus do ecrã, configure-os primeiro para o seu idioma preferido.

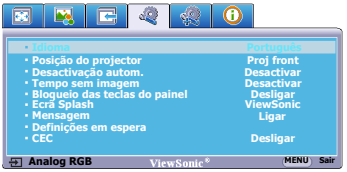
1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando para ligar o menu OSD.



2. Utilize ‹ / › para realçar o menu **DEFIN. SISTEMA: Básica**.



3. Prima ⌄ para realçar **Idioma** e prima ‹ / › para seleccionar o seu idioma preferido**.**



4. Prima **MENU/EXIT** duas vezes* no projector ou **Exit** no telecomando para sair e guardar as definições.

***Depois de premir a primeira vez, regressará ao menu principal; ao premir a segunda vez, fechará o menu de ecrã.**

: **VISOR**	: **DEFIN. SISTEMA: Básica**
: **IMAGEM**	: **DEFIN. SISTEMA: Avançada**
: **FONTE**	: **INFORMAÇÕES**

Utilizar a função de palavra-passe

Por razões de segurança e para evitar a utilização não autorizada, o projector inclui uma opção para configurar uma palavra-passe de segurança. A palavra-passe pode ser definida através do menu de ecrã. Para detalhes sobre o funcionamento do menu OSD, consulte "Utilizar os menus" na página 20.

Se activar a funcionalidade da palavra-passe de segurança e mais tarde se esquecer da palavra-passe, isso poderá trazer-lhe alguns problemas. Imprima este manual do utilizador (se necessário), escreva a palavra-passe neste manual e guarde-o num local seguro, para poder consultá-lo futuramente.

Definir uma palavra-passe

1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança**. Prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando. É apresentada a página **Defin. Segurança**.
2. Seleccione **Bloqueio de ligação** e seleccione **Ligar** premindo < / >.
3. Tal como ilustrado à direita, as quatro setas de direcção (<, ^, v, >) representam respectivamente 4 dígitos (1, 2, 3, 4). Consoante a palavra-passe que pretender definir, prima os botões de direcção para introduzir seis dígitos para a palavra-passe.

4. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.
   Quando a palavra-passe estiver definida, o menu de ecrã regressa à página **Defin. Segurança**.
5. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando.

- **Depois de ser definida uma palavra-passe, o projector não pode ser usado, a menos que a palavra-passe correcta seja introduzida sempre que se ligar o projector.**
- **Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual do utilizador, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.**
  Palavra-passe: _ _ _ _ _ _
  Mantenha este manual do utilizador num local seguro.

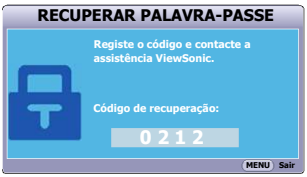
Se se esquecer da palavra-passe

Se a função de palavra-passe for activada, será pedido que introduza a palavra-passe de seis dígitos de cada vez que ligar o projector. Se introduzir a palavra-passe incorrecta, é apresentada durante três segundos a mensagem de erro de palavra-passe e é apresentada a seguir a mensagem **'INTRODUZIR SENHA'**. Poderá tentar novamente, introduzindo outra palavra-passe de seis dígitos ou, caso não tenha registado a palavra-passe neste manual do utilizador e realmente não se lembrar dela, poderá usar o procedimento para recuperar a palavra-passe. Consulte "Procedimento para recuperar a palavra-passe" na página 22 para obter mais informações.

Se introduzir uma palavra-passe incorrecta 5 vezes seguidas, o projector será automaticamente encerrado após pouco tempo.

Procedimento para recuperar a palavra-passe

1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança** > **Alterar senha**.
2. Prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando. É apresentada a mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL'**.
3. Prima longamente **AUTO** no projector ou **Auto Sync** no telecomando durante 3 segundos. O projector apresenta um número codificado no ecrã.
4. Anote o número e desligue o projector.
5. Consulte o centro de assistência técnica da sua área para descodificar o número. Poderá ser necessário fornecer documentação comprovativa de compra, para confirmar que é um utilizador autorizado do projector.



Alterar a palavra-passe

1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança** > **Alterar senha**.
2. Prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando. É apresentada a mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL'**.
3. Introduza a palavra-passe antiga.
   - Se a palavra-passe for correcta, é apresentada outra mensagem 'INTROD. NOVA PALAVRA-PASSE'.
   - Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe durante três segundos e é apresentada a mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE ACTUAL'** para que volte a tentar. Pode premir **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando para cancelar a alteração ou tente outra palavra-passe.
4. Introduza uma nova palavra-passe.
5. Confirme a nova palavra-passe voltando a introduzir a nova palavra-passe.
6. Atribuiu com sucesso uma nova palavra-passe ao projector. Lembre-se de introduzir a nova palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
7. Para sair do menu OSD, prima **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando**.**

Os dígitos introduzidos serão apresentados no ecrã como asteriscos. Anote a palavra-passe seleccionada neste manual do utilizador, para que possa consultá-la caso se esqueça dela.

Palavra-passe: _ _ _ _ _ _

Mantenha este manual do utilizador num local seguro.

Desactivar a função de palavra-passe

Para desactivar a protecção por palavra-passe, aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Defin. Segurança > Bloqueio de ligação** após abrir o sistema de menu de ecrã. Seleccione **Desligar** premindo 〈 / 〉**.** É apresentada a mensagem **'INTRODUZIR PALAVRA-PASSE'**. Introduza a palavra-passe actual.

- Se a palavra-passe estiver correcta, o menu OSD regressa à página **Defin. Segurança** com **'Desligar'** apresentado na linha **Bloqueio de ligação**. Não terá de introduzir a palavra-passe da próxima vez que ligar o projector.
- Se a palavra-passe for incorrecta, é apresentada a mensagem de erro da palavra-passe durante três segundos e é apresentada a mensagem **'INTROD. PALAVRA-PASSE'** para que volte a tentar. Pode premir **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando para cancelar a alteração ou tente outra palavra-passe.

☞ **Embora a função de palavra-passe esteja desactivada, deverá manter a palavra-passe antiga à mão, caso tenha de reactivar a função de palavra-passe introduzindo a palavra-passe antiga.**

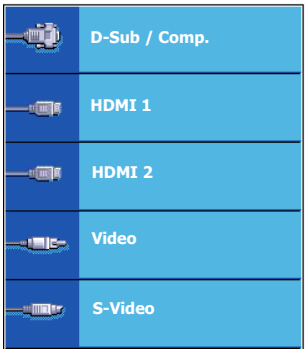
Alteração do sinal de entrada

O projector pode estar ligado a diversos dispositivos ao mesmo tempo. No entanto, só pode mostrar um ecrã total de cada vez.

Certifique-se que a função **Busca Automática Rápida** no menu **FONTE** está **Ligar** caso deseje que o projector pesquise automaticamente sinais.

Pode também seleccionar manualmente o sinal desejado premindo uma das teclas de selecção de fonte no telecomando, ou percorrendo os sinais de entrada disponíveis.

1. Prima **SOURCE** no projector ou telecomando. É apresentada uma barra de selecção da fonte.
2. Prima ∧ / ∨ até que o sinal desejado seja seleccionado e prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando. Quando detectada, as informações da fonte seleccionada serão apresentadas durante alguns segundos no ecrã. Se estiverem ligados vários equipamentos ao projector, repita os passos 1-2 para procurar outro sinal.



☞
- **O nível de luminosidade da imagem projectada varia à medida que muda de sinal de entrada. As apresentações (gráficas) de dados "PC" que utilizam principalmente imagens estáticas têm, normalmente, uma maior luminosidade do que as apresentações "Video" que utilizam essencialmente imagens em movimento (filmes).**
- **O tipo de sinal de entrada afecta as opções disponíveis para o Modo de Cor. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 28 para mais informações.**
- **Consultar "Especificações do projector" na página 55 para a resolução de exibição nativa deste projector. Para obter os melhores resultados de exibição de imagens, deve seleccionar e utilizar um sinal de entrada que tenha saída com essa resolução. Qualquer outra resolução será redimensionada pelo projector dependendo da definição de 'formato de imagem', o que pode causar distorção de imagens ou perda da claridade da imagem. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 26 para obter mais informações.**

Alterar as definições da entrada HDMI

No caso de ligar o projector a um dispositivo (como leitor de DVD ou Blu-ray) através da entrada **HDMI** do projector e a imagem projectada apresentar cores erradas, mude por favor o espaço de cor para uma apropriada à definição de espaço de cor do dispositivo de saída.

Para o fazer:

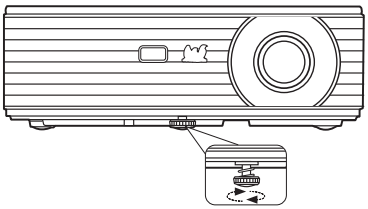
1. Abra o menu de ecrã e vá para o menu **FONTE**.
2. Prima ﹀ para destacar **Formato HDMI** e prima 〈 / 〉 para seleccionar um espaço de cor adequado e de acordo com a definição de espaço de cor do dispositivo de saída ligado.
   - **RGB**: Define o espaço de cor como RGB.
   - **YUV**: Define o espaço de cor como YUV.
   - **Automático**: Define o projector para detectar as definições do espaço de cor do sinal de entrada automaticamente.
3. Prima ﹀ para destacar **Intervalo HDMI** e prima 〈 / 〉 para seleccionar uma gama de cores HDMI adequada à definição de gama de cores do dispositivo de saída ligado.
   - **Melhorado**: Define a gama de cores HDMI em 0-255.
   - **Normal**: Define a gama de cores HDMI em 15-235.

☞
- **Esta função apenas está disponível quando a porta de entrada HDMI está em utilização.**
- **Consulte a documentação do dispositivo para informações sobre as definições de espaço de cor.**

Ajustar a imagem projectada

Ajustar o ângulo de projecção

O projector está equipado com um pé regulável. Este regulador ajusta a altura da imagem e o ângulo vertical de projecção. Aparafuse o pé de ajuste para afinar o ângulo até a imagem ser projectada onde deseja.



Se o projector não for colocado numa superfície plana ou o ecrã e o projector não estiverem perpendiculares em relação um ao outro, a imagem projectada aparece como um trapézio. Para corrigir esta situação, consulte "Correcção da distorção" na página 25 para mais informações.

⚠ **Não olhe para a lente enquanto a lâmpada estiver acesa. A luz forte proveniente da lâmpada pode causar danos aos seus olhos.**

Ajustar automaticamente a imagem

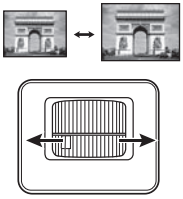
Em alguns casos, pode ser necessário optimizar a qualidade da imagem. Para tal, prima **AUTO** no projector ou **Auto Sync** no telecomando. No espaço de 3 segundos, a função Ajustamento automático inteligente integrada reajustará os valores de frequência e do relógio, para proporcionar a melhor qualidade de imagem.

As informações da fonte actual serão apresentadas durante 3 segundos no canto superior esquerdo.

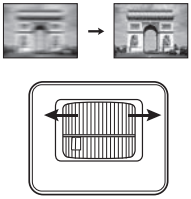
- **O ecrã ficará sem imagem enquanto a função AUTO estiver activa.**
- **Esta função só está disponível quando está seleccionado o sinal PC (analog RGB).**

Ajustar a clareza da imagem

1. Ajuste a imagem projectada para o tamanho desejado, usando o anel de zoom.



2. Se necessário, Aumente a nitidez da imagem rodando o anel de focagem.



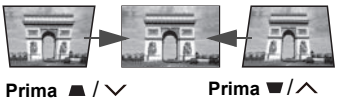
Correcção da distorção

Diz-se que há distorção quando a imagem projectada aparece visivelmente mais larga na parte superior ou inferior. Ocorre quando o projector não está perpendicular ao ecrã.

Para corrigir esta situação, para além de ajustar a altura do projector, será preciso proceder à correcção manual, utilizando um dos seguintes passos.

- Utilizar o telecomando

Prima ▼/▲ no projector ou telecomando para exibir a página de correcção de distorção. Prima ▼ para corrigir a distorção da parte superior da imagem. Prima ▲ para corrigir a distorção da parte inferior da imagem.



- Utilizar o menu de ecrã

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima 〈 / 〉 até ser seleccionado o menu **VISOR**.
2. Prima ∨ para destacar **Distorção** e prima**MODE/ENTER** no projector, ou **Enter** no telecomando. É apresentada a página de correcção **Distorção**.
3. Prima ▲ para corrigir a distorção da parte superior da imagem ou prima ▼ para corrigir a distorção no fundo da imagem.

Aumentar e procurar pormenores

Se precisar encontrar detalhes na imagem projectada, amplie-a. Utilize as setas de direcção para navegar na imagem.

- Utilizar o telecomando

1. Prima o botão **Magnify** no telecomando para mostrar a barra de zoom.
2. Prima ^ repetidamente para ampliar a imagem até o tamanho desejado.
3. Para navegar pela imagem, prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando para mudar para o modo de deslocação e prima as setas de direcção (<, ^, v, >) para navegar pela imagem.
4. Para reduzir o tamanho da imagem, prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando para regressar à funcionalidade zoom in/out, e prima **AUTO/Auto Sync** para restaurar a imagem ao tamanho original. Pode também premir v repetidamente até que seja restaurado ao tamanho original.

- Utilizar o menu de ecrã

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima < / > até ser seleccionado o menu **VISOR**.
2. Prima v para destacar **Zoom** e prima **MODE/ENTER** no projector, ou **Enter** no telecomando. É barra Zoom é apresentada.
3. Repita os passos 2-4 indicados na secção Utilizar o telecomando acima.

- **A imagem apenas pode ser deslocada depois de ampliada. Pode ampliar ainda mais a imagem ao procurar detalhes.**
- **As imagens apenas podem ser ampliadas até 120% quando a proporção é de Panorâmico.**

Seleccionar o formato de imagem

O 'formato de imagem' é a relação entre a largura e a altura da imagem projectada. A maior parte dos computadores e televisores analógicos estão no formato 4:3, e a televisão digital e os DVDs estão normalmente no formato 16:9.

Com o surgimento do processamento digital de sinal, os dispositivos de projecção digital podem esticar e dimensionar dinamicamente a imagem para um formato diferente do enviado pela fonte de entrada da imagem.

Para alterar o formato da imagem apresentada (independentemente do formato da fonte):

- Utilizar o telecomando

1. Prima **Aspect** para mostrar a definição actual.
2. Prima **Aspect** repetidas vezes para seleccionar um formato de imagem que se adeqúe ao sinal de vídeo e aos seus requisitos.

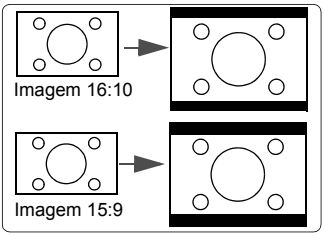
- Utilizar o menu de ecrã

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima < / > até ser seleccionado o menu **VISOR**.
2. Prima v para realçar **Formato de imagem**.
3. Prima < / > para seleccionar um formato de imagem que se adeque ao sinal de vídeo e aos seus requisitos.

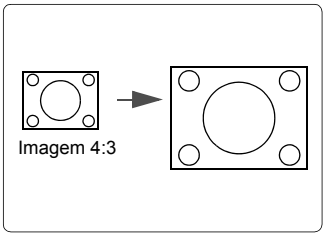
Sobre o formato de imagem

Nas imagens abaixo, as áreas escuras representam áreas inactivas, enquanto que as áreas brancas representam áreas activas. Os menus de ecrã podem ser apresentados nessas áreas vazias.

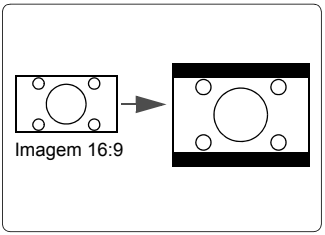
1. **Automático**: Dimensiona proporcionalmente a imagem para se adaptar à resolução nativa do projector na respectiva largura horizontal. Este formato é o adequado para uma fonte de imagem que não esteja nativamente em 4:3 ou 16:9 e se pretenda ver o máximo de imagem sem alterar o respectivo formato.



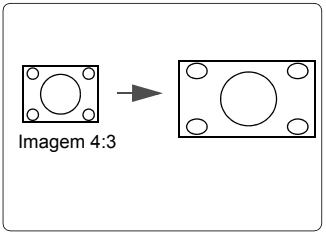
2. **4:3**: Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 4:3. É a definição mais adequada para imagens 4:3, tais como monitores de computador, televisão de definição convencional e os filmes em DVD no formato 4:3, uma vez que os apresenta sem alterar o formato.



3. **16:9**: Dimensiona uma imagem, de forma a que seja apresentada no centro do ecrã, no formato de imagem 16:9. Este formato é o mais adequado para imagens que já estão em 16:9, tal como a televisão de alta definição, uma vez que as apresenta sem alterar o formato.



4. **Panorâmico**: Dimensiona uma imagem no formato 4:3 na vertical e horizontal de forma não linear para preencher um ecrã com um formato de imagem 16:9.



Optimizar a imagem

Seleccionar um modo de imagem

O projector está configurado para vários modos de aplicação predefinidos, para que possa escolher um que se adapte ao seu ambiente de funcionamento e tipo de imagem do sinal de entrada.

Para seleccionar um modo de funcionamento apropriado às suas necessidades, siga um dos seguintes passos.

- Prima **MODE/ENTER** no projector ou **Color Mode** no telecomando, repetidamente, até que o modo pretendido seja seleccionado.
- Vá ao menu **IMAGEM > Modo de Cor** e prima 〈/〉 para seleccionar o modo desejado.

Modos de imagem para diferentes tipos de sinais

Os modos de imagem disponíveis para diferentes tipos de sinais são apresentados abaixo.

Sinais de entrada de PC: D-Sub / Comp. 1/2 (RGB analógico)

1. **Modo Brilho Máximo**: Maximiza a luminosidade da imagem projectada. Este modo é adequado para ambientes em que é necessária uma luminosidade muito elevada, como quando se utiliza o projector em espaços bem iluminados.
2. **Modo PC**: Concebido para apresentações em ambientes diurnos para corresponder às cores do PC e portátil.
3. **Modo ViewMatch**: Alterna entre alto desempenho de luminosidade e de precisão de cor.
4. **Modo Filme**: É apropriado para filmes cheios de cor, excertos de vídeo de máquinas fotográficas digitais ou DVs, através da entrada de PC, para uma melhor visualização em espaços pouco iluminados.
5. **Modo PC Dinâm.**: Concebido para apresentações em ambientes diurnos para corresponder às cores do PC e portátil. Para além disso, o projector irá optimizar a qualidade da imagem através da função PC consoante o conteúdo projectado.

☞ **Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos.**
Se o projector for activado do modo de suspensão utilizando a funcionalidade Rein. Intel., esta função pode ser executada imediatamente.

6. **Modo Filme Dinâmico**: É apropriado para filmes cheios de cor, excertos de vídeo de máquinas fotográficas digitais ou DVs, através da entrada de PC, para uma melhor visualização em espaços pouco iluminados. Para além disso, o projector irá optimizar a qualidade da imagem através da função Filme dinâmico consoante o conteúdo projectado.

☞ **Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos.**
Se o projector for activado do modo de suspensão utilizando a funcionalidade Rein. Intel., esta função pode ser executada imediatamente.

7. **Modo Utilizador 1/Utilizador 2**: Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte "Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2" na página 29 para obter mais informações.

Sinais de entrada de Video: S-Video, Video, D-Sub / Comp. (YPbPr) / HDMI 1 / HDMI 2

1. **Modo Brilho Máximo**: Optimizado para visualização diurna, com luminosidade ambiente ao nível da sala de estar.
2. **Modo Jogos**: Adequado para todo o tipo de suporte de entretenimento, incluindo jogos e filmes.
3. **Modo ViewMatch**: Alterna entre alto desempenho de luminosidade e de precisão de cor.
4. **Modo Filme**: Ideal para ver filmes com pouca intensidade de luz ou filmes em DVD, que são vistos da melhor forma num espaço pouco iluminado.
5. **Modo Filme Dinâmico**: Ideal para ver filmes com pouca intensidade de luz ou filmes em DVD, que são vistos da melhor forma num espaço pouco iluminado. Para além disso, o projector irá optimizar a qualidade da imagem através da função Filme dinâmico consoante o conteúdo projectado.

☞ **Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos.**
Se o projector for activado do modo de suspensão utilizando a funcionalidade Rein. Intel., esta função pode ser executada imediatamente.

6. **Modo Utilizador 1/Utilizador 2**: Recupera as definições personalizadas com base nos modos de imagem actuais disponíveis. Consulte "Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2" na página 29 para obter mais informações.

Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2

Existem dois modos definidos pelo utilizador, caso os modos de imagem actualmente disponíveis não sejam adequados às suas necessidades. Pode utilizar um dos modos de imagem (excepto **Utilizador 1**/**Utilizador 2**) como ponto de partida e personalizar as definições.

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando para abrir o menu OSD, de exibição no ecrã.
2. Vá ao menu **IMAGEM** > **Modo de Cor**.
3. Prima 〈/〉 para seleccionar **Utilizador 1** ou **Utilizador 2**.
4. Prima ﹀ para realçar **Modo de referência**.

☞ **Esta função só está disponível quando o modo Utilizador 1 ou Utilizador 2 está seleccionado no item de submenu Modo de Cor.**

5. Prima 〈/〉 para seleccionar um modo de imagem que mais se aproxime das suas necessidades.
6. Prima ﹀ para seleccionar um item no submenu a alterar e ajuste o valor com 〈/〉. Consulte Afinar a qualidade de imagem nos modos de utilizador abaixo para obter mais informações.
7. Quando todas as definições estiverem concluídas, destaque **Guardar definições** e prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando para guardar as definições.
8. É apresentada a mensagem de confirmação '**Definição guardada**'.

Utilizar Cor do ecrã

Sempre que estiver a projectar sobre uma superfície colorida como uma parede pintada que pode não ser branca, a funcionalidade **Cor do ecrã** pode corrigir as cores da imagem projectada, para evitar possíveis diferenças de cor entre a fonte e as imagens projectadas.

Para utilizar essa função, vá ao menu **VISOR** > **Cor do ecrã** e prima 〈/〉 para seleccionar a cor mais próxima da cor da superfície de projecção. Existem várias cores préviament calibradas para seleccionar: **Quadro branco**, **Quadro verde**, e **Quadro**.

☞ **Esta função só está disponível quando está seleccionado um sinal de entrada do tipo PC.**

Afinar a qualidade de imagem nos modos de utilizador

Consoante o tipo de sinal detectado, existem algumas funções definidas pelo utilizador quando o modo **Utilizador 1** ou **Utilizador 2** está seleccionado. Pode ajustar estas funções com base nas suas necessidades.

Quando estiver a fazer ajustes, vá ao menu **IMAGEM** > **Guardar definições** e prima **MODE/ENTER** para guardar as suas definições.

Ajustar Luminosidade

Realce o menu **IMAGEM** > **Luminosidade** e prima 〈/〉.

Quanto mais alto for o valor, mais brilhante será a imagem. Quanto mais baixa for a definição, mais escura será a imagem. Ajuste este controlo de forma a que as áreas pretas da imagem apareçam apenas a preto e de forma a que os detalhes nas áreas escuras sejam visíveis.

Ajustar Contraste

Realce o menu **IMAGEM** > **Contraste** e prima 〈/〉.

Quanto mais alto for o valor, maior será o contraste. Utilize esta função para definir os níveis de branco depois de ter ajustado previamente a definição **Luminosidade** de acordo com a entrada e o ambiente de visualização que seleccionou.

Ajustar Cor

Realce o menu **IMAGEM** > **Cor** e prima 〈/〉.

As definições mais baixas produzem cores menos saturadas. Se a definição for demasiado elevada, as cores na imagem serão muito realçadas, o que torna a imagem pouco realista.

Ajustar Tonalidade

Realce o menu **IMAGEM** > **Tonalidade** e prima 〈/〉.

Quanto mais alto for o valor, mais avermelhada será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais esverdeada será a imagem.

Ajustar Nitidez

Realce o menu **IMAGEM** > **Nitidez** e prima 〈/〉.

Quanto mais alto for o valor, mais nítida será a imagem. Quanto mais baixo for o valor, mais desfocada será a imagem.

Ajustar Brilliant Color

Realce o menu **IMAGEM** > **Brilliant Color** e prima 〈/〉.

Esta funcionalidade utiliza um algoritmo de processamento da cor e melhoramentos a nível de sistema para permitir maior luminosidade ao mesmo tempo que apresenta cores mais realistas e vibrantes na imagem projectada. Permite um aumento superior a 50% da luminosidade em imagens de tom médio, comuns em vídeo e em cenas naturais, para que o projector reproduza imagens em cores realistas e verdadeiras. Se preferir imagens com essa qualidade, seleccione **Ligar**. Se não for necessário, seleccione **Desligar**.

Quando **Desligar** está seleccionado **Temperatura de Cor** a função não está disponível.

Reduzir o ruído da imagem

Realce o menu **IMAGEM** > **Avançado** > **Noise Reduction** e prima 〈/〉.

Esta função reduz o ruído eléctrico da imagem causado por diferentes tocadores de media. Quanto mais alta for a definição, menos será o ruído.

Seleccionar uma definição de Gama

Realce o menu **IMAGEM** > **Avançado** > **Gama** e seleccione uma definição premindo 〈/〉.

Gama refere-se ao relacionamento entre a fonte de entrada e a luminosidade da imagem.

Seleccionar uma Temperatura de Cor

Realce o menu **IMAGEM** > **Avançado** > **Temperatura de Cor** e prima 〈/〉

As opções disponíveis para as definições de temperatura de cor* variam de acordo com o tipo de sinal seleccionado.

1. **T1:** Com a temperatura de cor mais elevada, a definição T1 confere ao branco das imagens o tom mais azulado de todas as definições.
2. **T2:** Confere um tom azulado ao branco das imagens.
3. **T3:** Mantém a coloração normal de branco.
4. **T4:** Confere um tom avermelhado ao branco das imagens.

***Acerca de temperaturas de cor:**

Por diversas razões, existem muitos tons diferentes que são considerados "branco". Um dos métodos mais comuns de representar a cor branca é conhecido como “temperatura de cor”. Uma cor branca com uma temperatura de cor reduzida aparece como um branco avermelhado. Uma cor branca com uma temperatura de cor elevada parece conter mais azul.

Seleccionar uma temperatura de cor preferida

1. Realce o menu **IMAGEM** > **Avançado** > **Temperatura de Cor** e seleccione **T1**, **T2**, **T3** ou **T4** e prima **MODE/ENTER**.
2. Prima ∧ / ∨ para destacar o item que deseja mudar e ajuste os valores premindo 〈/〉.
    - **Ganho de vermelhos**/**Ganho de verdes**/**Ganho de azuis**: Ajusta os níveis de contraste do Vermelho, Verde e Azul.
    - **Desvio de vermelhos**/**Desvio de verdes**/**Desvio de azuis**: Ajusta os níveis de contraste do Vermelho, Verde e Azul.

Gestão de Cores

Apenas em instalações permanentes com níveis de iluminação controlada, como salas de conferência, bibliotecas, ou cinema em casa, deverá ter em conta a gestão de cores. A gestão de cores oferece ajustes de controlo de cor finos para permitir uma reprodução de cores mais precisa, caso seja necessário.

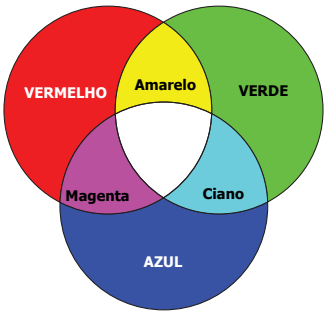
Caso tenha adquirido um disco de teste que inclua padrões de teste de cores e possa ser utilizado para testar a apresentação das cores em monitores, TVs, projectores, etc, poderá projectar qualquer imagem a partir do disco no ecrã e entrar no menu **Gestão de Cores** para efectuar os ajustes.

Para ajustar as definições:

1. Siga para o menu **VISOR** e seleccione **Gestão de Cores**.
2. Prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando e aparece a página **Gestão de Cores**.
3. Seleccione **Cor Primária** e prima ＜/＞ para seleccionar a cor de entre Vermelho, Amarelo, Verde, Ciano, Azul ou Magenta.
4. Prima ∨ para seleccionar **Cor** e prima ＜/＞ para seleccionar a respectiva gama. O aumento da gama inclui as cores que tenham mais proporções do que as suas duas cores adjacentes.

   Consulte a imagem à direita para saber como as cores se relacionam umas com as outras.

   Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir a sua gama para 0, apenas é seleccionado o vermelho puro na imagem projectada. Aumentando a sua gama, inclui vermelho perto do amarelo e vermelho perto do magenta.



5. Prima ∨ para seleccionar **Saturação** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo ＜/＞. Cada ajuste efectuado reflecte-se imediatamente na imagem.

   Por exemplo, se seleccionar Vermelho e definir o seu valor para 0, apenas é afectada a saturação do vermelho puro.

☞ **Saturação é a quantidade de saturação dessa cor na imagem de vídeo. Uma definição inferior produz cores menos saturadas; uma definição de "0", remove a cor da imagem. Se a saturação for demasiado elevada, essa cor será demasiado realçada e pouco realista.**

6. Prima ∨ para seleccionar **Ganho** e ajustar os respectivos valores para a sua preferência premindo ＜/＞. O nível de contraste da cor primária seleccionada será afectado. Cada ajuste efectuado reflecte-se imediatamente na imagem.
7. Repita os passos 3 a 6 para outros ajustes de cor.
8. Certifique-se que efectuou todos os ajustes necessários.
9. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando para sair e guardar as definições.

Definir o temporizador de apresentação

O temporizador de apresentação pode indicar o tempo da apresentação no ecrã, para o ajudar a melhor gerir o tempo quando dá apresentações. Siga estes passos para utilizar esta função:

1. Prima **Timer** no telecomando para aceder ao menu **Temporizador de apresentação** ou aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Temporizador de apresentação** e prima **MODE/ENTER** para mostrar a página **Temporizador de apresentação**.
2. Realce **Intervalo do temporizador** e escolha o período de tempo premindo 〈/〉. A duração de tempo pode ser definida entre 1 a 5 minutos, em incrementos de 1 minuto, e 5 a 240 minutos em incrementos de 5 minutos.

☞ **Se o temporizador já estiver ligado, reiniciará sempre que o Intervalo do temporizador for reposto a zeros.**

3. Prima ﹀ para seleccionar **Exibição do temporizador** e escolha se quer que o temporizador apareça no ecrã premindo 〈/〉.

Selecção	Descrição
Sempre	Mostra o temporizador no ecrã durante a apresentação.
1 min/2 min/3 min	Mostra o temporizador no ecrã no(s) último(s) 1/2/3 minuto(s).
Nunca	Oculta o temporizador durante a apresentação.

4. Prima ﹀ para realçar **Posição do temporizador** e defina a posição do temporizador premindo 〈/〉.

Superior esquerdo → Inferior esquerdo →
Superior direito → Inferior direito

5. Prima ﹀ para realçar **Método de contagem do temporizador** e seleccione a direcção de contagem desejada premindo 〈/〉.

Selecção	Descrição
Avançar	Aumenta de 0 até ao tempo predefinido.
Retroceder	Diminuit desde o tempo predefinido até 0.

6. Prima ﹀ para realçar **Alerta sonoro** e decida se deseja activar o lembrete sonoro premindo 〈/〉. Se seleccionar **Ligar**, soará um duplo beep nos últimos 30 segundos da contagem decrescente ou crescente, e um triplo beep será ouvido quando o temporizador temrinar.
7. Para activar o temporizador da apresentação, prima ﹀ e prima 〈/〉 para realçar **Iniciar contagem** e prima **MODE/ENTER**.
8. Aparece uma mensagem de confirmação. Realce **Sim** e prima **MODE/ENTER** no projector ou telecomando, para confirmar. Verá uma mensagem "**Temporizador Ligado**" mostrada no ecrã. O temporizador começa a contagem assim que se liga.

Para cancelar o temporizador, faça o seguinte:

1. Aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada > Temporizador de apresentação** e realce **Desligar**. Prima **MODE/ENTER**. Aparece uma mensagem de confirmação.
2. Seleccione **Sim** e prima **MODE/ENTER** para confirmar. Aparecerá a mensagem "**O temporizador está desligado**" no ecrã.

Ocultar a imagem

Para captar a atenção do público para o orador, pode utilizar o botão ＜ no projector ou **Blank** no telecomando para ocultar a imagem no ecrã. Prima uma qualquer tecla do projector ou no telecomando para restaurar a imagem. A expressão **'BLANK'** aparece no canto inferior direito do ecrã enquanto a imagem é ocultada.

Pode definir o tempo sem imagem no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Tempo sem imagem** para que o projector regresse à imagem automaticamente após um dado período de tempo em que não sejam executadas acções no ecrã sem imagem.

Assim que Blank for pressionado, o projector entra automaticamente no modo Económico.

AVISO

Não tape a lente com nenhum objecto, uma vez que isto poderia aquecer e deformar esse objecto, ou mesmo provocar um incêndio.

Bloqueio dos botões de controlo

Com os botões de controlo do projector bloqueados, pode impedir que as definições do projector sejam acidentalmente alteradas (por crianças, por exemplo). Quando **Bloqueio das teclas do painel** está ligado, os botões de controlo do projector funcionam, à excepção de ⏻ **POWER**.

1. Prima ＞ no projector ou **Lock** 🔒 no telecomando, ou aceda ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica > Bloqueio das teclas do painel** e seleccione **Ligar**, premindo ＜/＞ no projector ou no telecomando.
2. Aparece uma mensagem de confirmação. Seleccione **Sim** para confirmar.

Para libertar o bloqueio de teclas do painel, prima ＞/**Lock** 🔒 por 3 segundos no projector ou telecomando.

Também pode utilizar o telecomando para entrar no menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Bloqueio das teclas do painel** e premir ＜/＞ para seleccionar **Desligar**.

- **Os botões do telecomando permanecerão funcionais mesmo quando o bloqueio do painel de botões estiver activado.**
- **Se premir ⏻ POWER para desligar o projector sem desactivar o bloqueio das teclas do painel, o projector terá as teclas bloqueadas da próxima vez que o ligar.**

Congelar a imagem

Prima o botão **Freeze** no telecomando para congelar a imagem. A palavra '**FREEZE**' aparecerá no canto superior esquerdo do ecrã. Para desactivar a função, prima qualquer tecla no projector ou telecomando.

Mesmo se uma imagem estiver congelada no ecrã, as imagens estão a decorrer no vídeo ou outro dispositivo. Se os dispositivos ligados tiverem uma saída de áudio activa, ainda continuará a ouvir o áudio, mesmo que a imagem esteja congelada.

Funcionamento em áreas de grande altitude

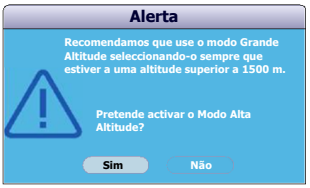
Recomendamos que utilize o **Modo Grande Altitude** quando estiver entre 1500 m e 3000 m acima do nível do mar, e a temperatura estiver entre 5°C e 25°C.

AVISO

Não utilize o Modo Grande Altitude se estiver entre 0 m e 1500 m de altura e a temperatura estiver entre 5°C e 35°C. O projector ficará excessivamente frio, se ligar o modo nessas condições.

Para activar o **Modo Grande Altitude**:

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima < / > até ser seleccionado o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ∨ para realçar **Modo Grande Altitude** e prima < / > para seleccionar **Ligar**. Aparece uma mensagem de confirmação.
3. Destaque **Sim** e prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando.



O funcionamento no "**Modo Grande Altitude**" pode provocar um nível de ruído superior, devido ao facto de ser necessária uma maior velocidade da ventoinha para se melhorar o sistema de arrefecimento e o desempenho.

Se utilizar o projector em condições ambientais extremas que não as acima mencionadas, este poderá apresentar sintomas de desactivação automática, destinados a proteger o projector contra aquecimento excessivo. Nestas circunstâncias, deve mudar para **Modo Grande Altitude** para resolver esses sintomas. Contudo, tal não significa que este projector pode funcionar em todas as condições ambientais extremas.

Usar a função CEC

Este projector suporta a função CEC (Consumer Electronics Control) que permite operações de sincronização de energia LIGADA/DESLIGADA através de ligação HDMI. Ou seja, se um dispositivo também compatível com a função CEC for ligado à entrada HDMI do projector, quando o projector é desligado, o dispositivo também é desligado automaticamente. Quando o dispositivo é ligado, o projector também é ligado automaticamente.

Para ligar a função CEC:

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando para abrir o menu OSD, de exibição no ecrã.
2. Vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **CEC**.
3. Prima < / > para seleccionar **Ligar**.

- **Para a função CEC funcionar devidamente, certifique-se de que o dispositivo está correctamente ligado à entrada HDMI do projector através de um cabo HDMI e a função CEC está ligada.**
- **A função CEC poderá não funcionar em alguns dispositivos.**

Utilizar as funções 3D

Este projector possui uma função 3D que permite o desfrutar de filmes, vídeos e eventos desportivos 3D numa forma mais realista, apresentando a profundidade das imagens. Terá de usar óculos 3D para ver as imagens em 3D.

Caso o sinal 3D seja de um dispositivo compatível com HDMI 1.4a, o projector detectará o sinal para informação **Sinc. 3D** e, uma vez detectado, projecta imagens no formato 3D automaticamente. Noutros casos, poderá ter de seleccionar manual um formato **Sinc. 3D** para que o projector projecte imagens em 3D correctamente.

Para seleccionar um formato **Sinc. 3D**:

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima < / > até ser seleccionado o menu **VISOR**.
2. Prima ∨ para destacar **Definições 3D** e prima**MODE/ENTER** no projector, ou **Enter** no telecomando.
3. Prima ∨ para destacar **Sinc. 3D** e prima**MODE/ENTER** no projector, ou **Enter** no telecomando.
4. Prima ∨ para seleccionar uma definição **Sinc. 3D** de acordo com a tabela abaio e prima **MODE/ENTER** no projector ou **Enter** no telecomando para confirmar.

☞ **Quando a função Sinc. 3D está ligada:**

- **O nível de luminosidade da imagem projectada irá diminuir.**
- **O Modo de Cor não pode ser ajustado.**
- **O Zoom pode apenas amplificar imagens em tamanhos limitados.**

Quando se verificar uma inversão da profundidade da imagem 3D, coloque Inverter Sinc. 3D em "Inverter" para corrigir o problema.

Usar o projector no modo de espera

Algumas das funções do projector estão disponíveis no modo de espera (ligado à corrente, mas desligado). Para usar estas funções, certifique-se que ligou os menus correspondentes em **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Definições em espera**, e que ligou correctamente os cabos. Para métodos detalhados de ligação, consulte o capítulo Ligações.

Poup. energia

Menos de 0,5 W de consumo de energia quando o modo **Poup. energia** está ligado.

Ao seleccionar Desligar, o projector fornece alimentação de 5 V/1 A no modo de espera.

Saída VGA activa

Seleccionar **Ligar** emite um sinal VGA quando as tomadas **COMPUTER IN** e **COMPUTER OUT** estão devidamente ligadas aos dispositivos. O projector emite o sinal recebido apenas de **COMPUTER IN**.

Saída Áudio Activa

Seleccionar **Ligar** emite um sinal áudio as tomadas **AUDIO IN** e **AUDIO OUT** estão devidamente ligadas aos dispositivos.

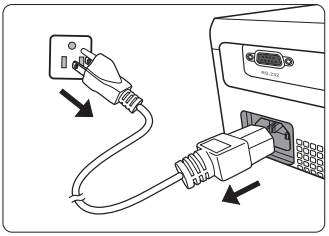
Desligar rapidamente

Seleccionar **Ligar** activa a função e o projector não entrará no processo de arrefecimento após ser desligado. Seleccionar **Desligar** desactiva a função e o projector entrará no processo normal de arrefecimento após ser desligado.

- **Poderá não ser possível reiniciar o projector logo após ter sido desligado, sendo que este regressará ao procedimento de arrefecimento.**
- **Quando Desligar está seleccionado, a função Rein. Intel. estará automaticamente desligada.**

Desligar o projector

1. Prima **POWER** e é apresentada uma mensagem de confirmação.
   Se não responder após alguns segundos, a mensagem desaparecerá.
2. Prima **POWER** novamente.
3. Desligue o cabo de alimentação da tomada de parede se não pretender usar o projector por um longo período de tempo.



AVISO

- **Para proteger a lâmpada, o projector não responderá a quaisquer comandos durante o processo de arrefecimento.**
- **Para diminuir o tempo de arrefecimento, pode também activar a função Desligar rapidamente. Consulte "Desligar rapidamente" na página 37 para obter mais informações.**
- **Não retire o cabo de alimentação antes de estar concluída a sequência de encerramento do projector.**

Funcionamento do menu

Sistema de menus

Tenha em atenção que os menus de ecrã variam consoante o tipo de sinal seleccionado.

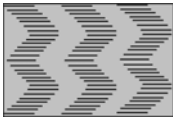
Os itens dos menus apenas ficam disponíveis quando o projector detecta pelo menos um sinal válido. Se não existir qualquer equipamento ligado ao projector, ou se não for detectado nenhum sinal, apenas estará acessível um número limitado de itens no menu.

Menu principal	Submenu		Opção
1. VISOR	Cor do ecrã		Desligar/Quadro/Quadro verde/ Quadro branco
	Formato de imagem		Automático/4:3/16:9/Panorâmico
	Distorção		
	Posição		
	Fase		
	Tamanho H.		
	Zoom		
	Definições 3D	Sinc. 3D	Automático/Desligar/Frame Sequential/Frame Packing/ Topo-Fundo/Lado a lado
		Inverter Sinc. 3D	Desactivar/Inverter
	Gestão de Cores	Cor Primária	R/G/B/C/M/Y
		Cor	
		Saturação	
		Ganho	
2. IMAGEM	Modo de Cor		Fonte do computador: Brilho Máximo/PC/ViewMatch/ Filme/PC Dinâm./Filme Dinâmico/Utilizador 1/ Utilizador 2 Fonte de vídeo: Brilho Máximo/Jogos/ViewMatch/ Filme/Filme Dinâmico/Utilizador 1/Utilizador 2
	Modo de referência		Fonte do computador: Brilho Máximo/PC/ViewMatch/ Filme/PC Dinâm./Filme Dinâmico Fonte de vídeo: Brilho Máximo/Jogos/ViewMatch/ Filme/Filme Dinâmico
	Luminosidade		
	Contraste		
	Cor		
	Tonalidade		
	Nitidez		
	Brilliant Color		Ligar/Desligar
	Avançado	Noise Reduction	
		Gama	1/2/3/4/5/6/7/8
		Temperatura de Cor	T1/T2/T3/T4
	Guardar definições		

Menu principal	Submenu		Opção
3. FONTE	Busca Automática Rápida		Desligar/Ligar
	Formato HDMI		RGB/YUV/Automático
	Intervalo HDMI		Melhorado/Normal
	DynamicEco Timer		Desactivar/5 min/10 min/ 15 min/30 min
	Rein. Intel.		Desligar/Ligar
	Padrão		Desligar/01/02/03/04
	O meu botão	Projecção (Posição do projector)/Sinc. 3D/Modo de Lâmpada/DCR/Legendas/Auto Desl. (Desactivação autom.)/Mensagem/Cor do ecrã/CEC/Busca Automática (Busca Automática Rápida)/Informações	
4. DEFIN. SISTEMA: Básica	Idioma		Selecção OSD multilingue
	Posição do projector		Proj front/Retroprojecção/ Retroproj. tecto/Proj tecto
	Desactivação autom.		Desactivar/5 min/10 min/ 20 min/30 min/40 min/50 min/ 60 min
	Timer	Tempo sem imagem	Desactivar/5 min/10 min/ 15 min/20 min/25 min/30 min
		Minutos inact	Desligar/30 min/1 h/2 h/3 h/4 h/ 8 h/12 h
	Bloqueio das teclas do painel		Ligar/Desligar
	Ecrã Splash		Preto/Azul/ViewSonic/Desligar
	Mensagem		Ligar/Desligar
	Definições em espera	Poup. energia	Ligar/Desligar
		Saída VGA activa	Ligar/Desligar
		Saída Áudio Activa	Ligar/Desligar
		Desligar rapidamente	Ligar/Desligar
	CEC		Ligar/Desligar

Menu principal	Submenu		Opção
5. DEFIN. SISTEMA: Avançada	Modo Grande Altitude		Ligar/Desligar
	DCR		Ligar/Desligar
	Definições de Som	Sem som	Ligar/Desligar
		Volume	
	Definições de Menu	Tempo Visualiz. Menu	5 seg/10 seg/15 seg/ 20 seg/25 seg/30 seg
		Posição do menu	Centro/Superior esquerdo/Superior direito/Inferior esquerdo/ Inferior direito
	Legendas	Activar Legendas	Ligar/Desligar
		Versão Legendas	CC1/CC2/CC3/CC4
	Definições da Lâmpada	Modo de Lâmpada	Normal/Económico
		Reajuste do temporiz. Lâmpada	
		Hora da lâmpada equivalente	
	Temporizador de apresentação	Intervalo do temporizador	1~240 minutos
		Exibição do temporizador	Sempre/1 min/2 min/ 3 min/Nunca
		Posição do temporizador	Superior esquerdo/ Inferior esquerdo/ Superior direito/Inferior direito
		Método de contagem do temporizador	Contar cima/Contar baixo
		Alerta sonoro	Ligar/Desligar
		Iniciar contagem/Desligar	
	Defin. Segurança	Alterar senha	
		Bloqueio de ligação	Ligar/Desligar
	Cód. Telecomando		A/B
	Repor definições	Repor todas as definições	Repo/Cancel.
		Repor definições cor	
6. INFORMAÇÕES	Estado do Sistema Actual		• Fonte • Modo de Cor • Resolução • Sistema de cor • Hora da lâmpada equivalente

Descrição de cada menu

Função		Descrição
1. Menu VISOR	**Cor do ecrã**	Corrige a cor da imagem projectada quando a superfície de projecção não é branca. Consulte "Utilizar Cor do ecrã" na página 30 para obter mais informações.
	Formato de imagem	Existem várias opções para definir o formato da imagem consoante a fonte de sinal. Consulte "Seleccionar o formato de imagem" na página 26 para obter mais informações.
	Distorção	Corrige eventuais distorções da imagem. Consulte "Correcção da distorção" na página 25 para obter mais informações.
	Posição	Apresenta a página de ajuste da posição. Para deslocar a imagem projectada, utilize os botões direccionais (com as setas). Os valores apresentados na posição inferior da página mudam de cada vez que prime o botão, até que sejam atingidos os limites máximos ou mínimos.
	Fase	Ajusta a fase do relógio para reduzir a distorção da imagem. 
	Tamanho H.	Ajusta a largura horizontal da imagem.
	Zoom	Amplia ou reduz o tamanho da imagem projectada. Consulte "Aumentar e procurar pormenores" na página 26 para obter mais informações.
	Definições 3D	Consulte "Utilizar as funções 3D" na página 36 para obter mais informações.
	Gestão de Cores	Consulte "Gestão de Cores" na página 32 para obter mais informações.

	Função	Descrição
2. Menu IMAGEM	**Modo de Cor**	São disponibilizados modos de imagem predefinidos, para que possa optimizar a definição da imagem do seu projector de forma a adequar-se ao tipo de programa. Consulte "Seleccionar um modo de imagem" na página 28 para obter mais informações.
	Modo de referência	Selecciona o modo de imagem que melhor se adapta à qualidade da imagem e ajusta ainda mais a imagem com base nas selecções apresentadas na mesma página, em baixo. Consulte "Configuração do modo Utilizador 1/Utilizador 2" na página 29 para obter mais informações.
	Luminosidade	Ajusta a luminosidade da imagem. Consulte "Ajustar Luminosidade" na página 30 para obter mais informações.
	Contraste	Ajusta o nível de diferença entre o escuro e a luz da imagem. Consulte "Ajustar Contraste" na página 30 para obter mais informações.
	Cor	Ajusta o nível de saturação da cor -- a quantidade de cada cor numa imagem de vídeo. Consulte "Ajustar Cor" na página 30 para obter mais informações.
	Tonalidade	Ajusta os tons de vermelho e verde da imagem. Consulte "Ajustar Tonalidade" na página 30 para obter mais informações. ☞ **A função só está disponível quando está seleccionado o sistema NTSC Videoou S-Video.**
	Nitidez	Ajusta a imagem para a tornar mais nítida ou mais suave. Consulte "Ajustar Nitidez" na página 30 para obter mais informações.
	Brilliant Color	Ajusta os níveis de branco mantendo a apresentação correcta de cores. Consulte "Ajustar Brilliant Color" na página 31 para obter mais informações.
	Avançado	**Noise Reduction** Consulte "Reduzir o ruído da imagem" na página 31 para obter mais informações. **Gama** Consulte "Seleccionar uma definição de Gama" na página 31 para obter mais informações. **Temperatura de Cor** Consulte "Seleccionar uma Temperatura de Cor" na página 31 e "Seleccionar uma temperatura de cor preferida" na página 31 para obter mais informações.
	Guardar definições	Guarda as definições efectuadas no modo **Utilizador 1** ou **Utilizador 2**.

	Função	Descrição
3. Menu FONTE	**Busca Automática Rápida**	Consulte "Alteração do sinal de entrada" na página 23 para obter mais informações.
	Formato HDMI	Consulte "Alterar as definições da entrada HDMI" na página 24 para obter mais informações.
	Intervalo HDMI	
	DynamicEco Timer	Permite a diminuição automática do consumo de energia do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. **Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos.**
	Rein. Intel.	Seleccionar **Ligar** permite-lhe reiniciar imediatamente o projector nos 150 segundos que se seguem após o ter desligado. Após 150 segundos, caso o projector não seja reiniciado, entrará directamente no modo de espera. **•Iniciar esta função demora algum tempo. Certificar-se de que o projector está ligado há mais de 4 minutos. Se o projector for activado do modo de suspensão utilizando a funcionalidade Rein. Intel., esta função pode ser executada imediatamente.** **•When Ligar is selected, the Quando Desligar rapidamente estiver seleccionado, a função Desligar rapidamente será automaticamente definida para "Ligar".**
	Padrão	O projector pode apresentar vários padrões de teste. Ajuda-o a ajustar o tamanho da imagem e a focalização e verificar se a imagem projectada não tem qualquer distorção.
	O meu botão	Define uma tecla de atalho no telecomando.

	Função	Descrição
4. Menu DEFIN. SISTEMA: Básica	**Idioma**	Define o idioma dos menus de ecrã. Consulte "Utilizar os menus" na página 20 para obter mais informações.
	Posição do projector	O projector pode ser instalado num tecto, por trás de um ecrã, ou com um ou mais espelhos. Consulte "Escolher um local" na página 12 para obter mais informações.
	Desactivação autom.	Permite a desactivação automática do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um período de tempo especificado. Consulte "Configuração Desactivação autom." na página 48 para obter mais informações.
	Timer	**Tempo sem imagem** Define o período sem imagem quando a função Sem imagem está activada; após decorrido esse tempo, a imagem regressará ao ecrã. Consulte "Ocultar a imagem" na página 34 para obter mais informações. **Minutos inact** Permite a desactivação automática do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada.
	Bloqueio das teclas do painel	Desactiva ou activa todas as funções do painel de botões excepto ⏻**POWER** no projector e botões no telecomando. Consulte "Bloqueio dos botões de controlo" na página 34 para obter mais informações.
	Ecrã Splash	Permite seleccionar o ecrã de logótipo que é visualizado durante a inicialização do projector.
	Mensagem	Seleccionar **Ligar** mostra a informação actual no ecrã quando o projector está a detectar ou a pesquisar um sinal.
	Definições em espera	Consulte "Usar o projector no modo de espera" na página 37 para obter mais informações.
	CEC	Consulte "Usar a função CEC" na página 35 para obter mais informações.

	Função	Descrição
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Modo Grande Altitude**	Um modo de operação em áreas de grande altitude. Consulte "Funcionamento em áreas de grande altitude" na página 35 para obter mais informações.
	DCR	Activa ou desactiva a função DCR (Rácio de Contraste Dinâmico). Seleccionar **Ligar** activa a função e o projector mudará automaticamente o modo da lâmpada entre normal e económico, de acordo com a imagem detectada. **Esta função apenas está disponível quando está a ser usada uma fonte PC.** **Depois de activar DCR, mudanças de modos de lâmpada frequentes podem diminuir o tempo de vida da lâmpada e o nível de ruído poderá variar durante a operação.**
	Definições de Som	Os ajustes de som efectuados da forma a seguir descritos terão efeito no altifalante do projector. Certifique-se de que a ligação de entrada/saída de áudio do projector está correcta. Consulte "Ligações" na página 14 para obter mais informações. **Sem som** Silencia o som recebido de **AUDIO IN**. **Volume** Ajusta o nível de som recebido de **AUDIO IN**.
	Definições de Menu	**Tempo Visualiz. Menu** Define o período de tempo durante o qual o menu de ecrã permanece activo após a última vez em que se premiu um botão. O intervalo é de 5 a 30 segundos em incrementos de 5 segundos. **Posição do menu** Define a posição do menu de ecrã.
	Legendas	**Activar Legendas** Activa a função seleccionando **Ligar** quando o sinal de entrada seleccionado acarreta legendas. • Legendas: apresentação no ecrã do diálogo, narração e efeitos de som dos programas televisivos e vídeos que contenham legendas para deficientes auditivos (geralmente marcados com “Lg” nas listas de programação). **Esta função apenas está disponível quando é seleccionado um sinal de entrada vídeo composto ou S-Vídeo, no formato NTSC.** **Versão Legendas** Selecciona um modo de legendagem preferido. Para ver a legendagem, seleccione Lg1, Lg2, Lg3 ou Lg4 (Lg1 apresenta legendas no idioma primário da sua zona).

Função		Descrição
5. Menu DEFIN. SISTEMA: Avançada	**Definições da Lâmpada**	**Modo de Lâmpada** Consulte "Configurar o Modo de Lâmpada para Económico" na página 48 para obter mais informações. **Reajuste do temporiz. Lâmpada** Consulte "Reiniciar o temporizador da lâmpada" na página 52 para obter mais informações. **Hora da lâmpada equivalente** Consulte "Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada" na página 48 para obter mais informações sobre o cálculo do número total de horas da lâmpada.
	Temporizador de apresentação	Relembra o apresentador para terminar a apresentação dentro de um certo período de tempo. Consulte "Definir o temporizador de apresentação" na página 33 para obter mais informações.
	Defin. Segurança	Consulte "Utilizar a função de palavra-passe" na página 21 para obter mais informações.
	Cód. Telecomando	Consulte "Código do telecomando" na página 9 para obter mais informações.
	Repor definições	**Repor todas as definições** Repõe os valores predefinidos de fábrica em todas as definições. **As definições seguintes não são repostas: Distorção, Idioma, Posição do projector, Modo Grande Altitude, Defin. Segurança, Cód. Telecomando.** **Repor definições cor** Repõe todos os valores predefinidos de fábrica em todas as definições de cor.
6. Menu INFORMAÇÕES	**Estado do Sistema Actual**	**Fonte** Mostra a fonte de sinal actual. **Modo de Cor** Mostra o modo seleccionado no menu **IMAGEM**. **Resolução** Mostra a resolução nativa do sinal de entrada. **Sistema de cor** Mostra o formato do sistema de entrada de vídeo: NTSC, PAL, SECAM ou RGB. **Hora da lâmpada equivalente** Apresenta o número de horas de funcionamento da lâmpada.

Manutenção

Cuidados com o projector

O seu projector precisa de pouca manutenção. A única operação que necessita de fazer regularmente é manter a lente limpa.

Nunca remova peças do projector, excepto a lâmpada. Contacte o seu revendedor se for necessário substituir outras peças.

Limpar a lente

Limpe a lente sempre que a superfície da mesma tenha sujidade ou pó.

- Utilize uma lata de ar comprimido para remover o pó.
- Se houver sujidade ou manchas, utilize papel de limpeza para lentes, ou humedeça um pano macio com um produto de limpeza apropriado, para limpar suavemente a superfície da lente.

⚠ **AVISO**

Nunca esfregue a lente com materiais abrasivos.

Limpar a caixa do projector

Antes de limpar a caixa, desligue o projector segundo o procedimento adequado de desactivação, conforme descrito em "Desligar o projector" na página 37 e retire a ficha do cabo de alimentação da tomada.

,Ä¢Para remover sujidade ou pó, limpe a caixa com um pano macio e que não deixe pêlos.
,Ä¢Para remover sujidade ou manchas mais difíceis, humedeça um pano macio com água e um detergente neutro. Em seguida, limpe a caixa.

⚠ **AVISO**

Nunca utilize cera, álcool, benzeno, diluente, ou outros detergentes químicos. Estes podem danificar a caixa.

Guardar o projector

Se precisar de guardar o projector durante um período de tempo prolongado, siga as instruções que se seguem:

- Certifique-se de que a temperatura e a humidade do local onde vai guardar o projector se encontram dentro dos limites aconselhados para o mesmo. Consulte "Especificações" na página 55 ou consulte seu revendedor para informar-se acerca da gama.
- Recolha os reguladores de altura.
- Retire a pilha do telecomando.
- Embale o projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Transportar o projector

Recomenda-se o transporte do projector na respectiva embalagem original, ou numa equivalente.

Informações da lâmpada

Conhecer as horas de funcionamento da lâmpada

Quando o projector está em funcionamento, as horas de utilização da lâmpada são calculadas automaticamente pelo temporizador integrado.

Para obter informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada:

1. Prima **MENU/EXIT** no projector ou **Menu** no telecomando e depois prima < / > até ser seleccionado o menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada**.
2. Prima ∨ para destacar **Definições da Lâmpada** e prima**MODE/ENTER** no projector, ou **ENTER** no telecomando. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
3. Verá as informações **Hora da lâmpada equivalente** a no menu.
4. Para sair do menu, prima **MENU/EXIT** no projector ou **Exit** no telecomando.

Também pode obter as informações sobre as horas de funcionamento da lâmpada no menu **INFORMAÇÕES**.

Aumentar a vida útil da lâmpada

A lâmpada de projecção é um item consumível. Para manter a vida útil da lâmpada o mais longa possível, execute as seguintes configurações no menu de ecrã.

Configurar o Modo de Lâmpada para Económico

A utilização do modo **Económico** reduz o ruído do sistema e o consumo de energia em 20%. Se for seleccionado o modo **Económico**, a emissão de luz será reduzida e serão projectadas imagens mais escuras.

Se colocar o projector no modo **Económico**, irá também aumentar a duração da lâmpada. Para configurar o modo **Económico**, vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições da Lâmpada** > **Modo de Lâmpada** e prima < / > .

Configuração Desactivação autom.

Esta função permite a desactivação automática do projector se não for detectado qualquer sinal de entrada após um dado período de tempo para evitar o gasto desnecessário da vida útil da lâmpada.

Para configurar **Desactivação autom.**, vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Básica** > **Desactivação autom.** e prima < / > . Se os intervalos de tempo predefinidos não forem os adequados, seleccione **Desactivar**. O projector não será automaticamente encerrado após um determinado período.

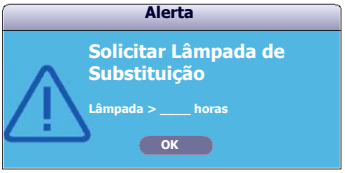
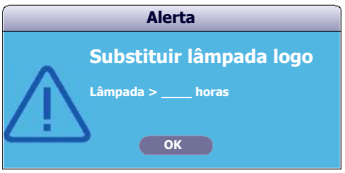
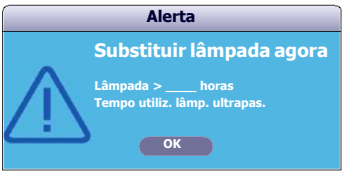
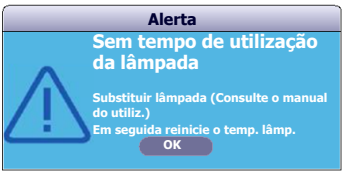
Tempo de substituir a lâmpada

Quando o **LAMP (Luz indicadora LAMP)** acender e ficar vermelho, ou aparecer uma mensagem a indicar que está na altura de substituir a lâmpada, instale uma lâmpada nova ou consulte o seu revendedor. Uma lâmpada muito usada pode provocar uma avaria no projector e, em alguns casos, esta pode inclusivamente explodir.

AVISO

A LAMP (Luz indicadora LAMP) e TEMP (Luz indicadora temperatura) acender-se-ão caso a lâmpada aqueça em demasia. Desligue a corrente e deixe o projector arrefecer durante 45 minutos. Se, depois de ligar novamente a corrente, o indicador da lâmpada ou da temperatura continuar aceso e vermelho, contacte o seu revendedor local. Consulte "Indicadores" na página 53 para obter mais informações.

Os ecrãs de aviso da lâmpada que se seguem lembrar-lhe-ão que é preciso mudar a lâmpada.

Estado	Mensagem
Coloque uma lâmpada nova para obter os melhores resultados. Se o projector funciona normalmente com o modo **Económico** seleccionado (consulte "Configurar o Modo de Lâmpada para Económico" na página 48), poderá continuar a trabalhar com o projector até que apareça o aviso de horas da lâmpada seguinte.	
É necessário instalar uma lâmpada nova, para evitar as inconveniências causadas pelo esgotar do tempo de funcionamento da lâmpada do projector.	
Recomenda-se vivamente que substitua a lâmpada nesta altura. A lâmpada é um item consumível. A luminosidade da lâmpada diminui com a utilização. Este comportamento da lâmpada é normal. Pode substituir a lâmpada sempre que verificar que o nível de luminosidade diminuiu significativamente. Se a lâmpada não for previamente substituída, deve ser substituída quando vir esta mensagem.	
Para que o projector volte a funcionar normalmente, a lâmpada DEVE ser substituída.	

Substituir a lâmpada

Para preparar uma nova lâmpada, contacte o seu fornecedor e dê-lhe o número do tipo de lâmpada.

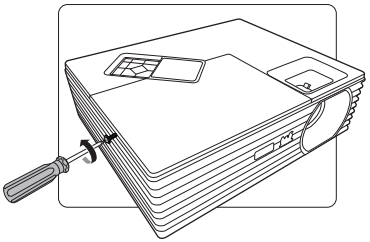
Digite número: RLC-079

⚠ AVISO

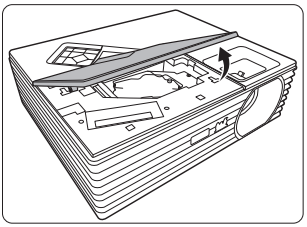
Lâmpada contém mercúrio. Lidar de acordo com as leis de eliminação de lâmpadas locais. Consulte www.lamprecycle.org

- **Cuidado com o vidro partido ao substituir a lâmpada.**
- **Utilize protecção ocular e luvas ao realizar instalações gerais.**
- **Para reduzir o risco de choques eléctricos, desligue sempre o projector e o cabo de alimentação antes de substituir a lâmpada.**
- **Para reduzir o risco de queimaduras graves, deixe o projector arrefecer durante, pelo menos, 45 minutos, antes de substituir a lâmpada.**
- **Para evitar cortar-se e danificar os componentes internos, tenha cuidado ao retirar um vidro da lâmpada que esteja partido. Antes de substituir a lâmpada, limpe o compartimento da mesma e deite fora os materiais de limpeza. Cuidado com as bordas afiadas do compartimento da lâmpada. Lave as mãos depois de substituir a lâmpada.**
- **Com este projector apenas foram testadas as lâmpadas certificadas ViewSonic. A utilização de outras lâmpadas poderá causar choques eléctricos e fogo.**

1. Desligue o projector e desligue-o da tomada de parede. Se a lâmpada estiver quente, deixe-a arrefecer durante cerca de 45 minutos para evitar queimar-se.
2. Solte os parafusos que prendem a tampa da lâmpada em ambos lados do projector, até que a tampa da lâmpada se solte um pouco.



3. Retire a tampa da lâmpada do projector.

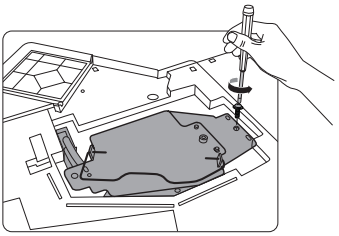


⚠ AVISO

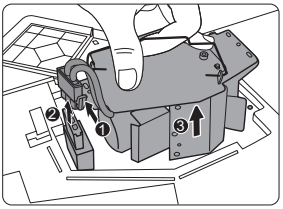
- **Não ligue a corrente antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.**
- **Não coloque os dedos entre a lâmpada e o projector. As bordas afiadas dentro do projector podem causar ferimentos.**

Retire e deite fora a película de protecção da lâmpada.

4. Desaperte o parafuso que fixa a lâmpada.



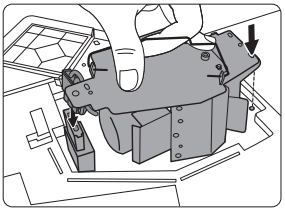
5. Desligue o conector da lâmpada do projector e levante a pega. Utilize a pega para, lentamente, puxar a lâmpada para fora do projector.



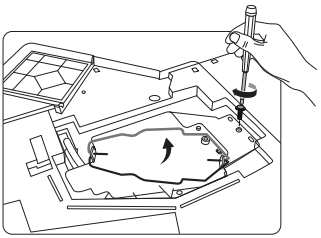
⚠ AVISO

- **Se puxar demasiadamente depressa, poderá partir a lâmpada, espalhando vidro partido pelo projector.**
- **Não coloque a lâmpada em locais onde possa ser salpicada com água, ao alcance de crianças, ou junto a materiais inflamáveis.**
- **Não introduza as mãos no projector, depois de a lâmpada ter sido removida. Se tocar nos componentes ópticos que se encontram no interior do projector, poderá provocar inconsistência de cores e distorção das imagens projectadas.**

6. Insira a nova lâmpada no respectivo compartimento e certifique-se de que encaixa no projector. Ligue o conector da nova lâmpada ao projector.



7. Aperte o parafuso que fixa a lâmpada.

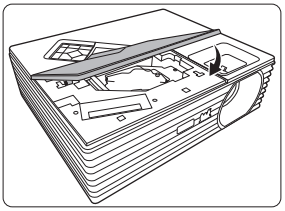


⚠ AVISO

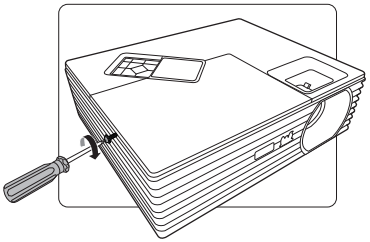
- **O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.**
- **Não aperte o parafuso em demasia.**

8. Certifique-se de que a alavanca está na horizontal e bloqueada.

9. Coloque a película de protecção da lâmpada no compartimento da mesma.
10. Volte a colocar a tampa da lâmpada no projector.



11. Aperte os parafusos que fixam a tampa da lâmpada.



AVISO

- **O parafuso solto pode provocar uma má ligação e dar origem a uma avaria.**
- **Não aperte os parafusos em demasia.**

12. Reinicie o projector.

AVISO

Não ligue a corrente antes de voltar a colocar a tampa da lâmpada.

Reiniciar o temporizador da lâmpada

13. Após o logótipo de arranque, abra o menu de ecrã.
14. Vá ao menu **DEFIN. SISTEMA: Avançada** > **Definições da Lâmpada**. Prima **MODE/ENTER** no projector ou **ENTER** no telecomando. É apresentada a página **Definições da Lâmpada**.
15. Prima ⌄ para destacar **Reajuste do temporiz. Lâmpada** e prima **MODE/ENTER** no projector, ou **ENTER** no telecomando. É apresentada uma mensagem de aviso a perguntar se pretende reiniciar o temporizador da lâmpada.
16. Destaque **Repo** e prima **MODE/ENTER** no projector ou **ENTER** no telecomando. O temporizador da lâmpada será recolocado em '0'.

AVISO

Não o faça se não substituir a lâmpada ou se a lâmpada não for nova, pois pode provocar uma avaria.

Indicadores

Luz			Estado e descrição
POWER	**TEMP**	**LAMP**	
Eventos de energia			
Azul Piscar	**Desligar**	**Desligar**	Modo de espera
Azul	**Desligar**	**Desligar**	A arrancar
Azul	**Desligar**	**Desligar**	Funcionamento normal
Azul Piscar	**Desligar**	**Desligar**	Arrefecimento normal em encerramento
Eventos da lâmpada			
Azul Piscar	**Desligar**	**Vermelho**	O projector necessita de **60** segundos para arrefecer.
Desligar	**Desligar**	**Vermelho**	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Azul	**Desligar**	**Vermelho**	Falha no arranque CW (30 seg)
Eventos térmicos			
Desligar	**Vermelho**	**Desligar**	O projector desligou-se automaticamente. Se tentar reiniciar o projector, ele desliga-se novamente. Contacte um revendedor para obter assistência.
Desligar	**Vermelho**	**Vermelho**	
Roxo	**Vermelho**	**Vermelho**	

Resolução de avarias

ⓘ O projector não liga.

Causa	Solução
Não há corrente no cabo de alimentação.	Ligue o cabo de alimentação à entrada de CA do projector e ligue a ficha do cabo à tomada de parede. Se a tomada eléctrica tiver um interruptor, certifique-se de que este está na posição de ligado.
Tentativa de voltar a ligar o projector durante o processo de arrefecimento.	Aguarde até que o processo de arrefecimento tenha terminado.

ⓘ Sem imagem

Causa	Solução
A fonte de vídeo não está ligada, ou não está ligada à corrente correctamente.	Ligue a fonte de vídeo e verifique se o cabo de sinal está ligado correctamente.
O projector não está correctamente ligado ao dispositivo do sinal de entrada.	Verifique a ligação.
O sinal de entrada não foi seleccionado correctamente.	Seleccione o sinal de entrada correcto com o botão **SOURCE** no projector, ou no telecomando.

ⓘ Imagem desfocada

Causa	Solução
A lente de projecção não está focada correctamente.	Ajuste a focagem da lente com o anel de focagem.
O projector e o ecrã não estão bem alinhados.	Ajuste o ângulo de projecção e a direcção, bem como a altura do projector, se for necessário.

ⓘ O telecomando não funciona

Causa	Solução
A pilha está esgotada.	Substitua a pilha por outra nova.
Há um obstáculo entre o telecomando e o projector.	Remova o obstáculo.
Está demasiadamente longe do projector.	Coloque-se a 8 metros (26 pés) do projector.

Especificações do projector

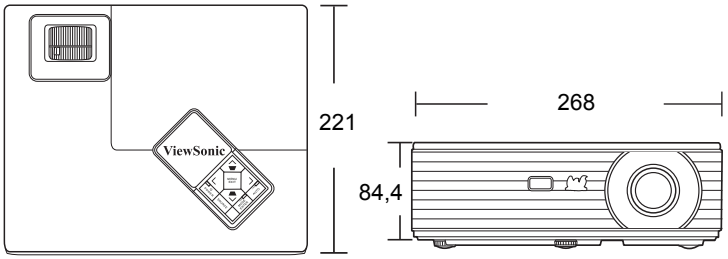
- **Todas as especificações estão sujeitas a alteração sem aviso prévio.**
- **Nem todos os modelos podem ser adquiridos na sua região.**

Informações gerais	
Nome do produto	Projector DLP
Ópticas	
Resolução	1920 x 1080
Sistema de visualização	1-CHIP DMD
Lâmpada	Lâmpada de 210 W
Eléctricas	
Alimentação eléctrica	AC 100–240 V, 50–60 Hz (Automático)
Consumo de energia	285 W (Máx); < 0,5 W (Em espera)
Informações mecânicas	
Peso	2,1 Kg (4,63 lbs)
Terminal de entrada	
Entrada de computador	
Entrada RGB	D-Sub 15 pinos (fêmea) x 1
Entrada do sinal de vídeo	
S-VIDEO	porta mini DIN 4-pinos x 1
VIDEO	Tomada RCA x 1
Entrada de sinal SD/HDTV Analógico –	D-Sub <–> Tomada Component RCA x 3 (através de entrada RGB)
Digital –	HDMI V1.4a x 2
Entrada do sinal áudio	Tomada áudio PC x 1

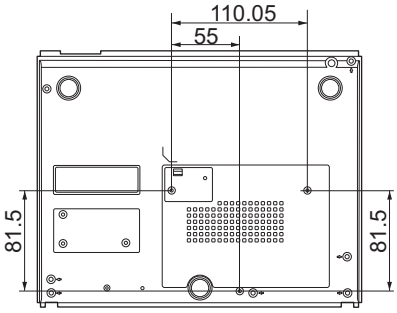
Terminal de saída	
Saída RGB	D-Sub 15 pinos (fêmea) x 1
Saída do sinal áudio	Tomada áudio PC x 1
Porta USB	Tipo A x 1 (para alimentação de 5 V)
Altifalante	2 watts x 1
Terminal de controlo	
Controlo de série RS-232	9 pinos x 1
LAN	(N/D)
Controlo de série USB	Tipo mini B
Receptor IR	x 1 (Frontal)
Requisitos ambientais	
Temperatura de funcionamento	0°C–40°C ao nível do mar
Humidade relativa de funcionamento	10%–90% (sem condensação)
Altitude de funcionamento	• 0–1499 m a 5°C–35°C • 1500–3000 m a 5°C–25°C (com **Modo Grande Altitude** ligado)

Dimensões

268 mm (L) x 84,4 mm (A) x 221 mm (P) (Salvo protraimento)



Montagem no tecto



◎ Parafusos para Montagem no Tecto:
M4 x 8 (Máx. L = 8 mm)

Unidade: mm

Tabela de tempos

Temporização suportada para entrada de PC

Resolução	Mode	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência de pixels (MHz)
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60**	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60**	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120* (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60**	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120* (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1280x720	1280x720_120*	120	90,000	148,500
1280 x 800	WXGA_60**	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60**	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60**	60,000	60,000	108
1400X1050	SXGA+_60**	59,978	65,317	121,750
1600x1200	UXGA**	60,000	75,000	162,000
640x480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832x624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1152x870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

- ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
- ****Temporização suportada para sinal 3D com formatos Fotograma Sequ., Topo-Fundo e Lado a lado.**

Tempos suportados para entrada de Component-YPbPr

Temporização	Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de clock de pixels (MHz)
480i*	720 x 480	15,73	59,94	13,5
480p*	720 x 480	31,47	59,94	27
576i*	720 x 576	15,63	50	13,5
576p*	720 x 576	31,25	50	27
720/50p	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

☞ ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**

Temporização suportada para as entradas Video e S-Video

Modo de vídeo	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência sub-portadora de cor (MHz)
NTSC*	15,73	60	3,58
PAL*	15,63	50	4,43
SECAM*	15,63	50	4,25 ou 4,41
PAL-M*	15,73	60	3,58
PAL-N*	15,63	50	3,58
PAL-60*	15,73	60	4,43
NTSC4,43*	15,73	60	4,43

☞ ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**

Temporização suportada para entrada HDMI

Modo de vídeo	Resolução	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência Vertical (Hz)	Frequência de clock de pixels (MHz)
480i*	720 (1440) x 480	15,73	59,94	27
480p*****	720 x 480	31,47	59,94	27
576i*	720 (1440) x 576	15,63	50	27
576p*****	720 x 576	31,25	50	27
720/50p***	1280 x 720	37,5	50	74,25
720/60p***	1280 x 720	45,00	60	74,25
1080/50i****	1920 x 1080	28,13	50	74,25
1080/60i****	1920 x 1080	33,75	60	74,25
1080/24P**	1920 x 1080	27	24	74,25
1080/50P	1920 x 1080	56,25	50	148,5
1080/60P	1920 x 1080	67,5	60	148,5

☞
- ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
- ****Temporização suportada para sinal 3D com formatos Fotogramas Compactados e Topo-Fundo.**
- *****Temporização suportada para sinal 3D com formatos Fotograma Sequ., Fotogramas Compactados e Topo-Fundo.**

- ******Temporização suportada para sinal 3D com formato Lado a lado.**
- *******Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ. e Topo-Fundo.**

Resolução	Mode	Frequência Vertical (Hz)	Frequência Horizontal (kHz)	Frequência de pixels (MHz)
720 x 400	720x400_70	70,087	31,469	28,3221
640 x 480	VGA_60**	59,940	31,469	25,175
	VGA_72	72,809	37,861	31,500
	VGA_75	75,000	37,500	31,500
	VGA_85	85,008	43,269	36,000
800 x 600	SVGA_60**	60,317	37,879	40,000
	SVGA_72	72,188	48,077	50,000
	SVGA_75	75,000	46,875	49,500
	SVGA_85	85,061	53,674	56,250
	SVGA_120* (Reduce Blanking)	119,854	77,425	83,000
1024 x 768	XGA_60**	60,004	48,363	65,000
	XGA_70	70,069	56,476	75,000
	XGA_75	75,029	60,023	78,750
	XGA_85	84,997	68,667	94,500
	XGA_120* (Reduce Blanking)	119,989	97,551	115,500
1280x720	1280x720_120*	120	90,000	148,500
1280 x 800	WXGA_60**	59,810	49,702	83,500
	WXGA_75	74,934	62,795	106,500
	WXGA_85	84,880	71,554	122,500
1280 x 1024	SXGA_60**	60,020	63,981	108,000
	SXGA_75	75,025	79,976	135,000
	SXGA_85	85,024	91,146	157,500
1280 x 960	1280 x 960_60**	60,000	60,000	108
1400X1050	SXGA+_60**	59,978	65,317	121,750
1600x1200	UXGA**	60,000	75,000	162,000
640x480@67Hz	MAC13	66,667	35,000	30,240
832x624@75Hz	MAC16	74,546	49,722	57,280
1152x870@75Hz	MAC21	75,06	68,68	100,00

- ***Temporização suportada para sinal 3D com formato Fotograma Sequ.**
- ****Temporização suportada para sinal 3D com formatos Fotograma Sequ., Topo-Fundo e Lado a lado.**

Informações de Copyright

Copyright

Copyright 2014. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, transmitida, transcrita, guardada num sistema de transferências ou traduzida seja para que idioma ou linguagem informática for, sob qualquer forma ou por qualquer meio, electrónico, mecânico, magnético, óptico, químico, manual ou similar, sem a autorização prévia por escrito da ViewSonic Corporation.

Limitação de responsabilidade

A ViewSonic Corporation não faz qualquer declaração no sentido de garantir, de forma expressa ou implícita, os conteúdos aqui incluídos, e rejeita quaisquer garantias ou adequação para qualquer fim em concreto. Mais ainda, a ViewSonic Corporation reserva-se o direito de rever esta publicação e proceder a alterações de tempos a tempos dos conteúdos aqui incluídos, não estando obrigada a notificar ninguém de tal revisão ou alterações.

*DLP e Digital Micromirror Device (DMD) são marcas registadas da Texas Instruments. As outras são marcas registadas das respectivas empresas ou organizações.

Tabela de controlo IR

Código A

Chave	Formato	Byte1	Byte2	Byte3	Byte4
Power	NEC	83	F4	17	E8
Auto Sync	NEC	83	F4	08	F7
VGA	NEC	83	F4	41	BE
Video	NEC	83	F4	52	AD
Source	NEC	83	F4	04	FB
Color Mode	NEC	83	F4	10	EF
Cima / KeyS +	NEC	83	F4	0B	F4
Esquerda	NEC	83	F4	0E	F1
Enter	NEC	83	F4	15	EA
Direita	NEC	83	F4	0F	F0
Baixo / KeyS -	NEC	83	F4	0C	F3
Menu	NEC	83	F4	30	CF
My Button	NEC	83	F4	56	A9
Exit	NEC	83	F4	28	D7
Tecla L do rato	NEC	83	F4	36	C9
Tecla R do rato	NEC	83	F4	37	C8
PgUp	NEC	83	F4	05	FA
PgDn	NEC	83	F4	06	F9
Mouse	NEC	83	F4	31	CE
Magnify	NEC	83	F4	32	CD
Volume +	NEC	83	F4	82	7D
Volume -	NEC	83	F4	83	7C
Bloqueio das teclas do painel	NEC	83	F4	57	A8
Freeze	NEC	83	F4	03	FC
Pattern	NEC	83	F4	55	AA
Blank	NEC	83	F4	07	F8
Sem som	NEC	83	F4	14	EB
DynamicEco™	NEC	83	F4	2B	D4
Timer	NEC	83	F4	27	D8
Aspect	NEC	83	F4	13	EC

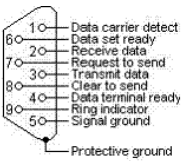
Código B

Chave	Formato	Byte1	Byte2	Byte3	Byte4
Power	NEC	83	F4	60	9F
Auto Sync	NEC	83	F4	63	9C
VGA	NEC	83	F4	64	9B
Video	NEC	83	F4	66	99
Source	NEC	83	F4	7D	82
Color Mode	NEC	83	F4	9E	61
Cima / KeyS +	NEC	83	F4	67	98
Esquerda	NEC	83	F4	69	96
Enter	NEC	83	F4	6B	94
Direita	NEC	83	F4	6A	95
Baixo / KeyS -	NEC	83	F4	68	97
Menu	NEC	83	F4	6C	93
My Button	NEC	83	F4	6D	92
Exit	NEC	83	F4	6E	91
Tecla L do rato	NEC	83	F4	38	C7
Tecla R do rato	NEC	83	F4	39	C6
PgUp	NEC	83	F4	5C	A3
PgDn	NEC	83	F4	5D	A2
Mouse	NEC	83	F4	9B	64
Magnify	NEC	83	F4	99	66
Volume +	NEC	83	F4	5A	A5
Volume -	NEC	83	F4	5B	A4
Bloqueio das teclas do painel	NEC	83	F4	5E	A1
Freeze	NEC	83	F4	61	9E
Pattern	NEC	83	F4	7E	81
Blank	NEC	83	F4	62	9D
Sem som	NEC	83	F4	9D	62
DynamicEco™	NEC	83	F4	7F	80
Timer	NEC	83	F4	9C	63
Aspect	NEC	83	F4	9A	65

Tabela de comandos RS232

<Configuração de pinos para estes dois fins>

Pino	Descrição	Pino	Descrição
1	NC	2	RX
3	TX	4	NC
5	GND	6	NC
7	RTSZ	8	CTSZ
9	NC		



<Interface>

Protocolo RS-232	
Taxa de baud	115200 bps (predefinido)
Comprimento de dados	8 bits
Verificação de paridade	Nenhum
Bit de paragem	1 bits
Controlo de fluxo	Nenhum

<Tabela de comandos RS232>

Função	Estado	Acção	cmd
Power	Escrita	Ligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x00 0x00 0x5D
		Desligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x01 0x00 0x5E
	Ler	Estado de energia (lig/desl)	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x00 0x5E
Repor todas as definições	Executar		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x02 0x00 0x5F
Definiçãoes repor cor	Executar		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2A 0x00 0x87
Ecrã de início	Escrita	Ecrã de início a preto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x00 0x67
		Ecrã de início a azul	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x01 0x68
		Ecrã de início ViewSonic	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x02 0x69
		Captura de ecrã de início	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x03 0x6A
		Ecrã de início Desl.	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0A 0x04 0x6B
	Ler	Estado do ecrã de início	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0A 0x68
Modo Grande Altitude	Escrita	Modo de Grande Altitude Desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x00 0x69
		Modo de Grande Altitude Ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0C 0x01 0x6A
	Ler	Estado do Modo de Grande Altitude	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0C 0x6A
Modo de Lâmpada	Escrita	Modo de Lâmpada Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x00 0x6D
		Modo de Lâmpada Económica	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x10 0x01 0x6E
	Ler	Estado do Modo de Lâmpada	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x10 0x6E
Mensagem	Escrita	Mensagem desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x00 0x84
		Mensagem ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x27 0x01 0x85
	Ler	Estado de mensagem	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x27 0x85

Posição do projector	Escrita	Proj front	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x00 0x5E
		Retroprojecção	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x01 0x5F
		Retroproj. tecto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x02 0x60
		Projecção frontal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x00 0x03 0x61
	Ler	estado da posição do projector	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x00 0x5F
Sinc. 3D	Escrita	DESLIGAR	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x00 0x7E
		Automático	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x01 0x7F
		Fotograma Sequencial	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x02 0x80
		Fotogramas Compactados	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x03 0x81
		Topo-Fundo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x04 0x82
		Lado a lado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x20 0x05 0x83
	Ler	Estado de Sinc. 3D	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x20 0x7F
Inverter Sinc. 3D	Escrita	Desligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x00 0x7F
		Ligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x21 0x01 0x80
	Ler	Estado de Sinc. 3D Invert.	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x21 0x80
Contraste	Escrita	Diminuição de contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x00 0x60
		Aumento de contraste	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x02 0x01 0x61
	Ler	Proporção de contraste	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x02 0x61
Luminosidade	Escrita	Diminuição de luminosidade	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x00 0x61
		Aumento de luminosidade	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x03 0x01 0x62
	Ler	Luminosidade	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x03 0x62
Formato de imagem	Escrita	Formato de imagem Auto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x00 0x62
		Formato de imagem 4:3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x02 0x64
		Formato de imagem 16:9	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x03 0x65
		Formato de imagem Panorâmico	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x04 0x06 0x68
	Ler	Formato de imagem	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x04 0x63
Ajuste Auto	Executar		0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x05 0x00 0x63
Posição horizontal	Escrita	Deslocação para a direita da posição horizontal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x01 0x65
		Deslocação para a esquerda da posição horizontal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x06 0x00 0x64
	Ler	Posição horizontal	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x06 0x65

Posição vertical	Escrita	Deslocação da posição vertical para cima	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x00 0x65
		Deslocação da posição vertical para baixo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x07 0x01 0x66
	Ler	ler Posição vertical	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x07 0x66
Temperatura de Cor	Escrita	temperatura de corT1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x00 0x66
		temperatura de corT2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x01 0x67
		temperatura de corT3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x02 0x68
		temperatura de corT4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x08 0x03 0x69
	Ler	estado da temperatura de cor	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x08 0x67
Vazio	Escrita	Vazio ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x01 0x68
		Vazio desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x09 0x00 0x67
	Ler	Estado do vazio	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x09 0x68
Distorção-Vertical	Escrita	Diminuir	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x00 0x68
		Aumentar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0A 0x01 0x69
	Ler	Estado da distorção	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0A 0x69
Modo de cor	Escrita	Brilho Máximo	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x00 0x69
		Filme	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x01 0x6A
		Utilizador 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x02 0x6B
		Utilizador 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x03 0x6C
		PC / Jogos	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x04 0x6D
		ViewMatch	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x05 0x6E
		PC Dinâmico	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x06 0x6F
		Filme Dinâmico	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0B 0x07 0x70
	Ler	Estado do modo predefinido	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0B 0x6A
Cor Primária	Escrita	Cor primária R	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x00 0x6E
		Cor Primária G	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x01 0x6F
		Cor Primária B	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x02 0x70
		Cor Primária C	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x03 0x71
		Cor Primária M	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x04 0x72
		Cor Primária Y	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x10 0x05 0x73
	Ler	Estado da cor primária	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x10 0x6F
Cor	Escrita	Diminuir tonalidade	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x00 0x6F
		Aumentar tonalidade	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x11 0x01 0x70
	Ler	Cor	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x11 0x70
Saturação	Escrita	Diminuir saturação	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x00 0x70
		Aumentar saturação	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x12 0x01 0x71
	Ler	Saturação	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x12 0x71

Ganho	Escrita	Diminuir ganho	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x00 0x71
		Aumentar ganho	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x13 0x01 0x72
	Ler	Ganho	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x13 0x72
Congelar	Escrita	Congelar ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x01 0x60
		Congelar desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x00 0x00 0x5F
	Ler	Estado do congelar	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x00 0x60
Entrada de fonte	Escrita	Entrada de fonte VGA	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x00 0x60
		Entrada de fonte VGA2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x08 0x68
		Fonte de entrada HDMI	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x03 0x63
		Entrada de fonte Composto	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x05 0x65
		Entrada de fonte SVIDEO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x01 0x06 0x66
	Ler	Fonte	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x01 0x61
Procura automática Rápida	Escrita	Procura automática Rápida activada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x01 0x62
		Procura automática Rápida desactivada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x13 0x02 0x00 0x61
	Ler	Estado da Procura automática Rápida	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x13 0x02 0x62
Sem som	Escrita	Sem som ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x01 0x61
		Sem som desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x00 0x00 0x60
	Ler	Estado do sem som	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x00 0x61
Volume	Escrita	Aumentar Volume	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x01 0x00 0x61
		Diminuir Volume	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x14 0x02 0x00 0x62
	Ler	Volume	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x14 0x03 0x64

Idioma	Escrita	ENGLISH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x00 0x61
		FRANÇAIS	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x01 0x62
		DEUTSCH	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x02 0x63
		ITALIANO	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x03 0x64
		ESPAÑOL	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x04 0x65
		РУССКИЙ	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x05 0x66
		繁體中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x06 0x67
		简体中文	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x07 0x68
		日本語	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x08 0x69
		한국어	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x09 0x6A
		Svenska	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0a 0x6B
		Nederlands	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0b 0x6C
		Türkçe	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0c 0x6D
		Čeština	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0d 0x6E
		Português	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0e 0x6F
		โปรตุเกส	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x0f 0x70
		Polski	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x10 0x71
		Suomi	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x11 0x72
		العربية	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x12 0x73
		Indonesian	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x13 0x74
		हिन्दी	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x00 0x14 0x75
	Ler	Idioma	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x00 0x62
Tempo da lâmpada	Escrita	Repor horas de utilização da lâmpada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x15 0x01 0x00 0x62
	Ler	Horas de utilização da lâmpada	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x15 0x01 0x63
Formato HDMI	Escrita	RGB	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x00 0x85
		YUV	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x01 0x86
		Automático	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x28 0x02 0x87
	Ler	Estado do formato HDMI	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x28 0x86
Intervalo HDMI	Escrita	Avançado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x00 0x86
		Normal	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x29 0x01 0x87
	Ler	Estado da Intervalo HDMI	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x29 0x87
CEC	Escrita	Desligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x00 0x88
		Ligar	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2B 0x01 0x89
	Ler	Estado CEC	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x2B 0x89
Estado do erro	Ler	Ler estado do erro	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x0D 0x66

Desligar rapidamente	Escrita	Desligar rapidamente Desligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x00 0x68
		Desligar rapidamente Ligado	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x0B 0x01 0x69
	Ler	Estado Desligar rapidamente	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x0B 0x69
Brilliant Color	Escrita	Cor brilhande Desligada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x00 0x6D
		Cor brilhante Ligada	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x12 0x0F 0x01 0x6E
	Ler	Estado de Cor brilhante	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x12 0x0F 0x6E
Código de Telecomando	Escrita	Código A de Telecomando	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x00 0xA0
		Código B de Telecomando	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x0C 0x48 0x01 0xA1
	Ler	Estado do código de Telecomando	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x0C 0x048 0xA1
Gama	Escrita	Gama 1	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x01 0x8A
		Gama 2	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x02 0x8B
		Gama 3	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x03 0x8C
		Gama 4	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x04 0x8D
		Gama 5	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x05 0x8E
		Gama 6	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x06 0x8F
		Gama 7	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x07 0x90
		Gama 8	0x06 0x14 0x00 0x04 0x00 0x34 0x11 0x2C 0x08 0x91
	Ler	Estado de gama	0x07 0x14 0x00 0x05 0x00 0x34 0x00 0x00 0x11 0x2C 0x8A

Suporte ao Cliente

Consulte o suporte técnico ou serviço de assistência aos produtos no quadro abaixo, ou entre em contato com o seu revendedor.
NOTA: você terá de informar o número de série do produto.

País/região	Site na Web	Telefone	E-mail
Portugal	www.viewsoniceurope.com	www.viewsoniceurope.com/uk/support/call-desk/	service_pt@viewsoniceurope.com

Garantia limitada

ViewSonic® Projector

O que a garantia cobre:
A ViewSonic garante que seus productos estejam isentos de defeitos de material e de fabricação, sob uso normal, durante o período de garantia. Se um producto apresentar defeito de material ou fabricação durante o período de garantia, a ViewSonic, a seu critério exclusivo, irá reparar ou substituir o producto. Productos para reposição ou peças podem incluir peças ou componentes re-manufaturados ou recondicionados.

Garantia geral limitada de três (3) anos
Sujeita à garantia mais limitada de um (1) ano estipulada em seguida, na América do Norte e do Sul: Três (3) anos de garantia para todos os componentes, excluindo a lâmpada, três (3) anos para defeitos de fabrico e um (1) ano para a lâmpada original a partir da data da primeira compra.
Outras regiões ou países: Consulte o seu revendedor local ou entre em contato com o escritório da ViewSonic para as informações de garantia.

Garantia geral limitada de um (1) ano para utilização intensiva:
Situações de utilização intensiva, em que o projector é utilizado, em média, durante catorze (14) horas diárias, na América do Norte e do Sul: Um (1) ano de garantia para todos os componentes, excluindo a lâmpada, um (1) ano para defeitos de fabrico e noventa (90) dias para a lâmpada original a partir da data da primeira compra; Europa: Um (1) ano de garantia para todos os componentes, excluindo a lâmpada, um (1) ano para defeitos de fabrico e noventa (90) dias para a lâmpada original a partir da data da primeira compra.
Outras regiões ou países: Consulte o seu revendedor local ou entre em contato com o escritório da ViewSonic para as informações de garantia.
A garantia da lâmpada está sujeita aos termos e condições, verificação e aprovação. Aplica-se apenas à lâmpada instalada pelo fabricante. Todas as lâmpadas de reposição adquiridas separadamente são garantidas por 90 dias.

Quem a garantia protege:
Esta garantia é válida somente para o primeiro comprador consumidor.

O que a garantia não cobre:
1. Qualquer producto no qual o número de série tenha sido apagado, modificado ou removido.
2. Danos, deterioração ou mau funcionamento resultante de:
    a. Acidente, uso impróprio, negligência, fogo, água, raios ou outros actos da natureza, modificação não autorizada do producto, ou falha no cumprimento das instruções fornecidas junto com producto.
    b. Utilização fora das especificações do produto.
    c. A utilização do produto para fins diferentes dos previstos ou em condições anormais.
    d. Reparo ou tentativas de reparo por pessoa não autorizada pela ViewSonic.
    e. Quaisquer danos ao producto originados no transporte.
    f. Remoção ou instalação do producto.
    g. Causas externas ao producto, como oscilações ou falhas na corrente eléctrica.
    h. Uso de suprimentos ou peças que não atendam as especificações da ViewSonic.
    i. Desgaste normal pelo uso.
    j. Quaisquer outras causas que não estejam relacionadas à defeito do producto.
3. Taxas de serviço de remoção, instalação e ajuste.

Como obter os serviços:

1. Para informações sobre obtenção dos serviços sob garantia, entre em contacto com o Serviço de Atendimento ao Cliente da ViewSonic (por favor, consulte a página “Atendimento ao Cliente”). Você precisará informar o número de série do producto.
2. Para obter serviços de garantia você será solicitado a fornecer (a) o recibo de compra original datado, (b) seu nome, (c) seu endereço, (d) uma descrição do problema (e) o número de série do producto.
3. Leve ou remeta o producto na embalagem original, com frete de devolução pago, a um centro de serviços autorizado ViewSonic ou a ViewSonic.
4. Para informações adicionais ou o nome do centro de serviços ViewSonic mais próximo, entre em contacto com a ViewSonic.

Limitação das garantias implícitas:

Não existem garantias, expressas ou implícitas, que se estendam além da descrição aqui contida, incluindo a garantia implícita de comerciabilidade e adequação para uma finalidade em particular.

Exclusão de danos:

A responsabilidade da ViewSonic está limitada ao custo do reparo ou substituição do producto. A ViewSonic não deverá ser responsável por:

1. Danos a outras propriedades causados por quaisquer defeitos no produto, danos baseados em inconveniência, perda do uso do produto, perda de tempo, perda de lucros, perda de oportunidades de negócios, perda de reputação, interferência com relacionamentos de negócios ou outras perdas comerciais, ainda que tenha sido advertida quanto a possibilidade de tais danos.
2. Quaisquer outros danos, incluindo incidentais, conseqüentes ou de qualquer outra forma.
3. Qualquer reivindicação contra o cliente por quaisquer terceiros.
4. Reparo ou tentativa de reparo por pessoa não autorizada pela ViewSonic.

Efeito das leis do estado:

Esta garantia lhe dá direitos legais específicos e você também pode ter outros direitos que variam de um estado para outro. Alguns estados não permitem limitações em garantias implícitas e/ou não permitem a exclusão de danos incidentais ou conseqüentes, portanto, as limitações e exclusões acima podem não se aplicar a você.

Vendas fora dos E.U.A. e do Canadá:

Para obter informações sobre garantia dos produtos ViewSonic vendidos fora dos E.U.A. e do Canadá, entre em contato com a ViewSonic ou com o revendedor ViewSonic mais próximo.
O período de garantia para este produto na China (excluindo Hong Kong, Macau e Taiwan) depende dos termos e das condições constantes do certificado de garantia de manutenção.
Os utilizadores da Europa e Russia podem encontrar mais informações sobre a garantia no web site www.viewsoniceurope.com na secção Support/Warranty.

ViewSonic®